
PSONE ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ GAME BOY ADVANCE
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
ARGENTINA $6.90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10
NUMERO 42
HARRY POTTER
AND THE CHAMBER OF SECRETS
Analizamos las seis versiones del suceso del momento
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
El análisis y todas las Fatalities
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
DEVIL MAY CRY 2
GTA: VICE CITY
ZELDA: THE WIND WAKER
EDITORIAL POWER PLAY
ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00042
■ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ■

Index

ANIMAL CROSSING 28

TIMESPLITTERS 2 56

ESTE MES EN NEXT LEVEL 42

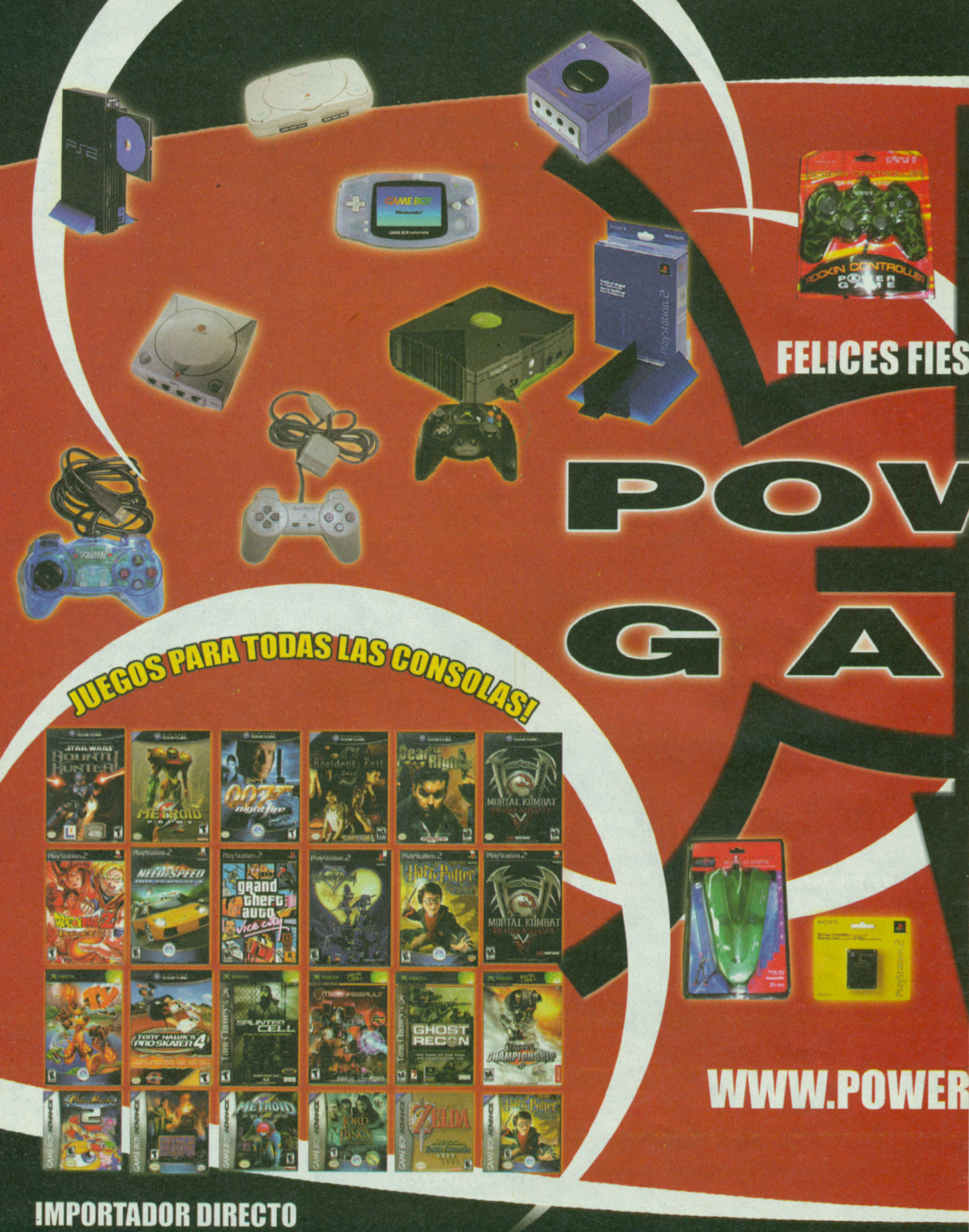

14
DEVIL MAY CRY 2

INDICE DE JUEGOS


TY THE TASMANIAN TIGER 43



60
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE


GAME BOY
ROCKIN CONTROLLER
POWER GAME
FELICES FIES
POW
G A
JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!
WWW.POWER


TAS LES DESEA:
WER
M E®
COMPRE CON CONFIANZA:
NOSOTROS NO COMPRAMOS NI VENDEMOS
MERCADERIA USADA
USB DOUBLE SHAKE PAD
PC DUAL SHOCK JOYSTICK
PowerPAD DualSHOCK
COOL PAD
DVD REGION X
ARGENTINA.COM
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.



DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio Urbides
JEFE DE REDACCION
Diego "Mr. Slave" Bournot
DIRECCION DE ARTE
Guillermo Belziti
DIAGRAMACION Y ARMADO
Guillermo Belziti
Daniel Herbón
EDICION
Don Clericuzio
CORRECCION
Diego "Pero yo soy más grosso" Bournot
COLABORO EN ESTE NUMERO
Leonardo "Clovhis" Vargas
NUMEROS ATRASADOS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16 hs.
IMPRENTA
Poligráfica del Plata S.A.
Algarrobo 877 - Capital Federal
DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510
DIST. INTERIOR Y EXTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación de Editorial Powerplay.
Cartas a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285 o envianos un e-mail: a nextlevel@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Diciembre de 2002

La Navidad llegó...

¡¡¡Sí!!! Y no sabemos cómo hacer para contarles cómo...

¿Cómo hacer para no estar ausentes del mundo con 500 juegos en carpeta permanentemente? ¿Qué juegos analizamos YA y cuales dejamos pendientes para el próximo número? Como todos ustedes saben, el espacio es tirano, y no se pueden analizar todos los juegos que las compañías deciden sacar A LA VEZ, todos en menos de un mes.

Es terrible. Desde decenas y decenas de juegos deportivos, hasta los clasicos e infaltables juegos de coches -que también se cuentan de a decenas- y los típicos "clones de juegos famosos", que generalemente son de una calidad más que dudosa, y nos hacen perder un tiempo infinito viendo si en algún momento se vuelven interesantes.

Vamos a ser sinceros, desde afuera nuestro trabajo parece divertido, es más, una joda.

Pero les aseguramos que no es siempre cierto. Y en estas épocas, menos que menos. Hacer el cronograma de la revista en forma definitiva es una pesadilla, con juegos que se agregan y se sacan a cada minuto. Donde la llegada del correo, nos hace agarrar las planillas de Excel y recalcular de nuevo todo el espacio disponible. Donde un juego cuyo nombre no dice nada, inesperadamente se convierte en uno de los favoritos del mes, o como por ejemplo el Rocky, que pintaba como un juego para robar y nada más, y termino siendo uno de los juegos más jugados en la editorial durante prácticamente dos meses.

Ahora que la mayoría de los títulos salen para tres plataformas distintas, tenemos que jugar muchas veces tres veces exactamente lo mismo, o probarlo en las diferentes formas de multiplayer para poder decirles qué versión vale más la pena, o si hay alguna en particular que directamente es un desastre. Un caso en concreto: Max Payne. Una masa para Xbox, pero una empanada de humita para PS2. Y así sigue la historia. Con los juegos deportivos, sobre todo los de SEGA y EA Sports, que son varios, y todos para todas las consolas que nos traen más de un dolor de cabeza a la hora de ver las variantes que ofrecen, o ver si aprovechan los beneficios de cada máquina en particular.

O mismo en el caso de Mortal Kombat: Deadly Alliance. ¿Es igual para las tres? ¿Con qué pad se juega mejor? Todo un gran trabajo, que lo hacemos sin dudas con un enorme placer, porque sabemos que los que están del otro lado, leyendo estas líneas, lo saben apreciar. Porque nos eligen, y por algo será. Y merecen que hagamos las cosas con respeto.

Porque sabemos que hay muchos que la pelean allá afuera por estar un poco mejor en este mundo alocado, y nos permiten seguir haciendo lo que más nos gusta, una revista de juegos para jugadores que se toman muy en serio esto del Pad y las consolas. Porque nos siguen fielmente miles de personas desde el Número 1, ya que gracias a ustedes el éxito de la revista fue inmediato, y ni siquiera el boicot que le hicieron al país pudo con nosotros, gracias a ustedes.

También queremos aprovechar este espacio para darle la bienvenida a la gente de toda Costa Rica, en donde nos leen gracias a Centro de Video Juegos, la cadena más importante de ese país, la cual distribuye en forma exclusiva Next Level.

Para los que viven en la zona, además, no se pierdan el programa de TV que se emite todos los viernes (vean la contratapa para canales y horarios), y que trata de una de las cosas que más nos gustan: LOS JUEGOS! Ya lo saben... No se lo pierdan!!!

Y para todos vaya nuestro más sincero abrazo. Les deseamos que terminen el año de la mejor forma posible, que como ya muchos se habrán dado cuenta, y sino ya va siendo hora, no es una consola de última generación, ni él último de los hits del mercado con el que vale la pena pasar las Fiestas sino con... ¡La Familia! Sin lugar a dudas, es lo más preciado que cualquiera puede llegar a tener jamás, y los únicos que los van a bancar pase lo que pase. Bueno, nos pusimos demasiado sentimentales... ¡Felices Fiestas y Fin de Año para todos!

Les desea... La Redacción de NL



¡Este es el equipo!

Otra vez dan la cara -aunque la posta es que son impresentables- los que hacen posible esta barrabasada

Diego Bournot
"Mr. Slave"

Por suerte se le pasó la locura por el Rocky, pero sólo para caer en la Vice City manía. Si sólo fuera eso, pero tiene la banda de sonido, y nos tortura 24/7 con música bailna de los 80'...

"Guille" Belziti
"On-Line"

Arma que te arma, sólo tuvo tiempo para echarle un primer vistazo al nuevo Suikoden III, y rejugar algunos de los clásicos de PSOne. También es otro que se enganchó con las colchonetas...

Mauricio Urbides
"Gato Volador"

Cada día se aparece con un color de pelo nuevo, y está insoportable con los nuevos temas de Madonna, Shania Twain, y no sabemos qué otros catzos, pero es bueno y lo queremos...

Antonio Schmidel
"Fareh"

Golf, Cuatriciclos y Demonios Australianos, son algunos de los juegos a los que Fareh se tuvo que enfrentar mientras escuchaba lo último de System of a Down, su grupo favorito...

Facundo Mounes
"Rockman"

Quien quiera hacer vomitar a Facundo, que le nombre a Harry Potter y La Camara de los Secretos. Después de terminar 5 juegos distintos, por más buenos que sean, a cualquiera le pasa...

Daniel Herbón
"Largo"

Largo estuvo una semanita afuera haciéndose el piquetero y relajándose un poco después de meses de incansable trabajo. Pero eso sí, se hizo tiempo para jugar al Mech Assault...

Sebastian Riveros
"Another 80's freak"

Otro que cayó en la onda ochentosa de Vice City, aunque también tuvo que volver a la realidad, y analizar el nuevo juego de los Simpsons, y ver qué se trae el nuevo Devil May Cry...

Alejandro Nigro
"PSOne no more"

¡Lo queremos! ¡En serio! Pero él no nos cree... Quizás sea porque le dimos el nuevo juego de Shrek para PSOne, o porque los pies no le dan más de tanto revisar juegos de DDR...

Don Clericuzio
"The Getaway"

Contento con los nuevos capítulos de South Park, la felicidad fue aún mayor cuando llegó sobre el cierre la versión final de The Getaway... mejor que Vice City... mmm... habrá que ver.

Se nos termina el año, y la avalancha navideña de juegos ¡Ya está aquí! No tuvimos un minuto libre entre tantos juegos para analizar, pero obviamente, y como siempre, nos hicimos un buen rato para leer miles de cartas de lectores. Sin perder un segundo, allá vamos...

Ariel Mayer

¡Salud Hermandad Nextleveliana!

Ante todo, gracias una vez más no sólo por seguir saliendo, sino por seguir haciéndolo cada vez mejor, cosa que en este país ya es toda una hazaña. La verdad, el número 41 me voló la cabeza, no me esperaba ver tantos juegos de tanta calidad juntos comentados en un solo número.

Me sorprendió mucho lo del juego "Rocky", ya que me imaginaba que era la mega-bazofia del mes, como suelen ser los títulos basados en películas que buscan "afanar" con el nombre para sacar unos manguitos, lamentablemente lo de "Robotech Battlecry" ya me lo veía venir, y no me sorprendió mucho que digamos, en fin, habrá que seguir esperando nomás por un juego como la gente de esta vapuleada licencia.

No es por buchonear, pero en éste número (41) le contestaron a Diego Gonzalez que el "Dead To Rights" para PS2 era ahora exclusividad de "Micro$oft", pero en páginas web hay sendas reviews de dicho título no sólo para Xbox, sino para PS2 y también para GC, en qué quedamos?

Así como Resident Evil era exclusivo de Playstation en un momento, o Lara Croft y su saga Tomb Raider, Dead to Rights ERA una exclusiva de Microsoft, y de hecho lo fue durante unos cuantos meses, hasta que a principios de Diciembre apareció en versión PS2 y Gamecube como vos decís.

Y hablando de GameCube, creo que me estoy por conseguir una, ya que no creo poder esperar a ver si se ponen media pila los garcas de Capcom (¡¡¡Eso no se hace che!!!) y sacan los "Resident" de GC para la PS2, (¡¡¡Malditas Exclusividades!!!), no veo la hora de poner mis zarpas encima de ¡¡¡Resident Evil 0, 1 y 4!!!, y un par de juegos más que me están desvelando, en fin, supongo que hay vicios más caros ¿No?, ¿¿¿No???

Sí. Si querés jugar a esta saga, por el momento no te queda otra que conseguirte una Gamecube, que aparte de los Resident, posee unos titulitos que recontra valen la pena, sin ir más lejos, el impresionante Metroid Prime. Y sí, como haber, hay vicios más caros... pero son ilegales... 8)

¿Pueden hacer una nota sobre el adaptador de banda ancha para la PS2, y sobre todo qué juegos van a salir que soporten el dichoso aparatito?, ya que estoy muuuy ansioso de poder probarlo (cuando salga, claro) con el "Resident Evil Online" ¡El sueño del pibe! ¡A reventar zombies por la red en banda! (Fana del Resident Evil ¿Yooo?).

En este número nos fue imposible meterlo, pero tenemos listo un informe sobre cómo jugar online con las tres consolas más potentes del mercado: Gamecube, Playstation 2 y Xbox. Por supuesto, todo esto aderezado con los mejores títulos para cada una que soporten este tipo de conexión, y mucho más, en el próximo número.

Y bueno, gente, como que poco más queda por comentar, supongo que si no les digo "Felices Fiestas" para todos queda mal, aunque éste año de "Felices" y de "Fiestas" no haya absolutamente NADA para celebrar, salvo que se terminó éste año, aunque haciendo memoria... cuanto hace que venimos "celebrando" lo mismo?, en fin, creo que de alguna forma es muy cierta la frase que reza "Lo que no te mata, te hace más fuerte" eso viene a cuento de que si seguimos estando acá, NL y sus lectores es por algo, y algo grosso, así que a no aflojar y darle para adelante como todos los días del año, que es la única forma de seguir.

Saludos para todos
Ariel Mayer
arielmay@softhome.net

Mirá, nosotros ya nos cansamos de tirar mala onda, y como alguna vez nos recalcaron algunos, somos una revista de juegos. Vamos a tratar de en lo posible mirar hacia delante e intentar mirar estas "Fiestas" como algo positivo. No sé. Algo de positivo tienen que tener...
"Kidnapping Sandy Claws, Throw him in a box... nananananana. nana nana na".

PD: ¿Me recomiendan algún buen R.P.G. para PS2?, gracias.

De lo último que estuvimos probando, sin dudas Suikoden III, largo como para que no se te termine nunca, y terriblemente divertido. El Wild Arms 3 está muy bueno, pero tenemos que verlo más a fondo todavía antes de opinar. Ya saben que una de nuestras reglas, es terminar los juegos antes de analizarlos.

Dalmiro Maggioli

Hola

Son todos unos capos por la revista, una de las dos que mejor están, y obviamente la suya "la mejor"...

La verdad que tengo un problema, en el verano no me van a traer una de las mejores consolas (para mí), una "Dreamcast", la verdad que tiene todo, ahora que lo veo.. .y como las nuevas revistas no traen informacion sobre ella quiero las viejas, igualmente compro las nuevas porque me interesa saber las noticias, los juegos que salen, y todo lo que dice en su revista, ahora la cosa es:

¿Como hago para conseguirlas?

Las podés conseguir en la redacción de Lunes a Viernes, de 11 a 16Hs. El tema por el que no hablamos más de Dreamcast es bastante obvio. No salen más juegos, y esta es una revista de actualidad de los mismos. Es una lástima, pero es así...

También les quiero preguntar ¿Para qué ponen algunos e-mails o cartas que ocupan un montón de espacio en su revista que sólo dicen historias estúpidas (para mí)?

Es como vos decís. Puede ser que sea algo que te parezca a vos y algunos otros, pero no al 100% de los lectores.

Me parece una boludez tremenda...

A nosotros no...

Aunque supongo que esas cosas las manejarán ustedes.

¡Exacto!

Y quiero decirles a los que ponen "soy un feliz poseedor de una PS2", realmente queda mal y muy estúpido.

No sabemos qué responderte... ¿Es por estúpida envidia, o porque te parece que es gastar líneas al divino botón?

Todavía dudo si Taku tiene un 99,9% de los juegos de Play1. Tiene un librito grandote, con fácil 50 páginas con 60, 70 juegos en cada una... uhuhuhuhuaaaaaauuhuhuuhu

Taku está hace mucho, y es muy probable que tenga gran parte de los juegos de PSOne, aunque en realidad, pensando que son más de 20.000 títulos, lo dudamos, pero que los mejores los tiene, seguro...

Bueno, eso es todo por ahora, suerte. Chau,
Por favor publíquenla...

Ok.

Hay premio.......!!!!!!!!!!!

¿Es una afirmación, o una pregunta?

Cristian Acierno

Me llamo Cristian Acierno; les cuento que sigo su revista desde el primer número, la misma es excelente, y muchas veces me ha servido para decidirme entre distintos juegos; aunque... (nunca nada es perfecto) les tengo que decir que soy el propietario de una Xbox, y esta no es una de las consolas más favorecidas por ustedes, pocas noticias o reviews de esta máquina han sido publicados. Además, quiero decirles que por lo menos en las revistas que yo poseo, no existe el review de Halo (un juego que es excelente), estando sólo el puntaje, y no el prometido final test.

El puntaje del juego es de 9.8, lo pusimos en la nota de La Guerra de las Consolas del número 36, y ahí, como decís, prometimos que en el próximo número publicaríamos el Final Test.

Pero dado lo que vivió el país de ahí en más, nos fue imposible, porque no sólo tardamos como 3 meses en salir a la calle nuevamente, sino que se nos habían acumulado una cantidad de juegos tal que era imposible -por más bueno que sea el Halo, y cualquier otro- dedicarles el espacio que se merecían. Igualmente, esto quedó zanjado con el premio que se llevó en los Juegos del Año 2001, en el que entre todos los juegos se llevó un dignísimo segundo puesto, detrás del imbatible Grand Theft Auto III.

Por otra parte, como habrás empezado a notar en el número anterior, y sobre todo en éste, las notas de Xbox están a la orden del día, y en el caso de que los juegos estén para 2 o las 3 plataformas de última generación, el Final Test se hace en conjunto, y se resaltan -si las hay- las diferencias entre versiones, y cada una tiene su puntaje en particular. ¿Contento?

Pese a este detalle, quiero decirles que la revista esta buenísima, que el cambio de papel no afectó en nada a la calidad en general de la revista, y que no había problema con este, también que estoy a favor en cuanto a los nombres de las secciones. Ademas de poseer la Xbox poseo una PS2, una Dreamcast y una N64, estas últimas dos totalmente abandonadas.

Junto con los siguientes juegos (entre otros): Halo, DoA3, Hunter (¿Por qué no hicieron un análisis de este juego? Está bárbaro, especialmente para jugar con 3 amigos mas) el GTAIII (este juego lo compré debido a su recomendación, y les tengo que decir que constituye una de las mejores inversiones que he hecho) REC-NVX, Red Faction, ZOE (otro más que conocí gracias a ustedes, lástima por el final..., ¿Qué se sabe de la historia del próximo a salir?)

Tambien quería decirles que necesito su ayuda para decidir mi próxima compra: (todos para Xbox) ¿Timesplitters 2, Splinter Cell, MGS2S (tengo el anterior para PS2) o esperar al MoH Frontline?

Sin lugar a dudas, para nosotros Timesplitters 2, sino, Splinter Cell y -que recien acaba de salir- Medal of Honor: Frontline. Ojo, el Medal of Honor es Excelente, un clásico, pero como ya lo jugamos en PS2, es como que ya no es tan novedoso. Incluso la versión de Xbox es lejos, la mejor de las tres... El Metal Gear Solid 2: Substance, si ya jugaste el de PS2, realmente no te va a dar las satisfacciones de los otros tres títulos, ni ahí.

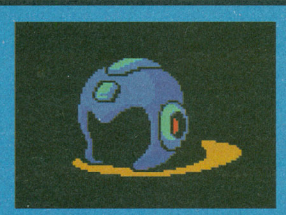
Desde ya muchas gracias, y sigan así, que si no no tengo cómo informarme; son la única revista argentina que merece mi dinero, y con la devaluación la revista más actualizada que podría conseguir es alguna con el preview del MGS2, y probablemente a un precio mayor.

"Esta nueva camada ya está jugando con un sistema random, y si por alguna casualidad le ponemos un sistema de inicio de peleas (por llamarlo de algún modo) tan increíble como el de Grandia, van a decir algo así como: ¿Que c#c@ es ésta? O sea que queramos o no, Random van a quedar las peleas... aunque de vez en cuando, algo tan genial como Grandia nos deje asombrados, no sé... es jodido, y por más que llegue, asumámoslo... como que no nos va a alcanzar la guita, salvo a alguno que otro afortunado... Pero lo que quiero que quede claro, es que Jamás algo va a ser lo suficientemente bueno como para decir: "Este es EL juego de RPG" y eso en parte creo yo.. es una bendición."

ShanShaN Bolsón

Nota de NL: ¡¡¡Que alguien le dé la medicina correcta!!!

¿El fin de las plataformas 2D?



Como todos ya habrán notado, soy acérrimo fanático de Gameboy Advance. Pero esto no se debe solo al fanatismo que pueda llegar a generar una consolita portátil, sino que lo veo como el último santuario de un género en extinción, los plataformas 2D. Crecí en la generación en la que el NES era el standard de consolas del momento, y supo regalarme juegos como Megaman, Castlevania, Metroid, y montones de otros clásicos. Con la llegada de la Playstation, lentamente este género se fue abandonando, reemplazado por Lara Croft y sus compatriotas 3D (no por eso odio a Lara, Tomb Raider es uno de mis juegos favoritos). Pero a pesar de todo, juegos como Castlevania: Symphony of the Night seguían sorprendiendo a amantes del género.

Pero eso esta muy lejos ya, y con la nueva generación de consolas, ya nadie desea hacer juegos de ese estilo, excepto tal vez en los arcades con algún que otro Metal Slug. No me parece algo malo, los tiempos cambian, y no sería nada bueno desaprovechar las capacidades del hardware moderno.

Pero con esa onda nostálgica (así como Diego se siente joven con su música de los '80) lo único que queda es el Gameboy Advance, que me sigue ofreciendo títulos como Metroid Fusion, claros ejemplos de clásicos plataformeros.

Pero ¿Y después qué, es posible agotar un género de esa manera? Por suerte no, y ya me lo está demostrando Nintendo con su Metroid Prime, que supo adaptar ese sentimiento retro en un mundo totalmente 3D, devolviéndome a mi más tierna infancia, cuando agarré ese joypad de NES y explore con Samus los vastos mundos del asteroide SR388, y el terror que lograban transmitir los simples pixeles con los que estaba compuesto un horrendo metroid. Gracias, y a pesar de que los sprites son un arte casi olvidado, todavía veo una luz al final del túnel...

Facundo "Rockman" Mounes

Guillermo Berraz

Que tal hermanos ¿Cómo están? Les cuento que estaba haciendo zapping, y me encontré con Rocky V, para mi alegría, y me recordó al Final Test de Tommy Gun, digo Diego Bournot, por favor devuélvanle la medicación a ese pibe, está bien que te guste, pero tampoco la pavada. Cambiando de tema, los envidio por lo de las decenas de juegos que les llegan.

Tengo una PS2 y es una maza, aunque mi único amor es la gran N, que en este momento es sólo un sueño.

Menos mal que no pusiste "soy un feliz poseedor..." sino Dalmiro te iba a odiar a vos también...

Y tampoco hay que quejarse mucho, que hay mucha gente que todavía está con su PSOne a cuestas...

Me estaba olvidando de presentarme, me llamo Guillermo Berraz, vivo en Santa Fe Capital, y mi e-mail es tupey@ciudad.com.ar, y me gustaría hacer una cadena de trueques aquí.

Bueno, ahora vienen los elogios: Son la mejor revi del universo, sigan así y los quiero mucho CHAU.

PD: ¿Por qué la revi tarda mucho en llegar en este "pueblucho"?

Como siempre, no nos queda más remedio que culpar a la distribuidora, lisa y llanamente la encargada de que en teoría tus revistas favoritas lleguen a los puestos. Decile a tu Kioskero amigo que se queje al reparto, y que exija que le entreguen las revistas en un tiempo razonable.

ShanShaN Bolsón

Holas y holitas a los seres que estan leyendo esto... el motivo de la presente es para anunciarles mi descontento con ciertas cosas:

A) Porque no publicaron mi carta, o aunque sea la felicitación por mi cumpleaños que fue el 11/11.

B) A este chabón.. como se le ocurre decir que no va a cambiar el sistema random de los RPG. Creo que va a ser mejor que me explique mejor. Piénsenlo así: Como ya les dije la otra vez en mi carta anterior, creo que los RPG de las consolas deben tener algo que los diferencie de sus antepasados de lápiz y papel, ahora bien, el sistema de "Aparición" de "Malos" tiene algo de random y algo no... o sea... si vamos solos por el bosque encantado, que TOOOODOS sabemos que es hogar de los chicos malos, es más que obvio que algún que otro bicho nos va a aparecer para decirnos que no somos tan machos como pretendemos. Pero si estamos en los bosques de las hadas buenas... como que no. O sea... convengamos que por ejemplo todo es paz y tranquilidad en el mundo de los elefantes rosados voladores, y de repente aparece un monstruo digno de Lovecraft que nos empieza a dar masita... no... eso no va. Creo además que algo acostumbrados estamos a las peleas random... sin ir más lejos Pokémon... por mucho que nos pese a muchos de nosotros, es sin lugar a dudas un RPG con un sistema de pelea básico que por lo único que triunfa es por la serie de TV y porque atrae a los más chiquitos. Ahora estamos frente a una nueva camada de jugadores de RPGs que seguramente no deben tener idea de lo que es Chrono Cross o que hace el Pokemon Squall. Esta nueva camada ya está jugando con un sistema random, y si por alguna casualidad le ponemos un sistema de inicio de peleas (por llamarlo de algun modo) tan increíble como el de Grandia, van a decir algo asi como: ¿Que c#c@ es esta? O se,a que queramos o no, Random van a quedar las peleas... aunque de vez en cuando algo tan genial como Grandia nos deje asombrados no se... es jodido, y por más que llegue asumámoslo... como que no nos va a alcanzar la guita salvo a alguno que otro afortunado... Pero lo que quiero que quede claro es que Jamás algo va a ser lo suficientemente bueno como para decir: "Este es EL juego de RPG" y eso en parte creo yo.. es una bendición.

Atte. Shan Shan

PD: La historia de este nombre es muuyy larga, para adelantarles algo involucra a un chino, a una especie de Guasón femenino. Una hiena, un choclo, y un corchito. Ah y una quinta en Bolivia.

PD: Saludos a la troupe... ah y otra cosa... a partir de ahora me bato a duelo con Pamela... cuando termine de dar los examenes les mando un dibu (a no confundir con el pelirrojo botón)

PD2: Me puedo dar una vuelta por allá para ver como laburan.. porque la verdad me re pinta hacer lo que Uds en grande!! Que quiero jugar al melee.. uy, si hacen un concurso para que vaya algún que otro lector allá a joder un rato, a ser periodista de la Next por un dia!! Ta re buena la idea!!

Bueno... los dejo, tengo que ir a estudiar, los quiero mucho... Sofía.

Perdoname turrrra te quiero mucho... y loko... aguante la Next... nuestro nirvana de cada dia y ¡¡¡elkochi!!!

Mirá... No sabemos si recomendarte un buen Psicólogo o qué pero me parece que elegiste la pastilla equivocada cuando te dieron a elegir...

Entre todas las cosas que decis, que son muchas y que las dejamos a criterio de los lectores ya que solo podríamos estar tres páginas con lo del tema de los turnos o no, y los "ejemplos" que das que nosotros en nuestro estado, o sea "normal" tomando mate con galletitas o a lo sumo un café no entendemos bien...

Pokémon, por más que Pikachu se haya vuelto algo insufrible junto a sus cientos de amiguitos - valga el dato, Pokémon Sapphire y Ruby para Game Boy Advance, ya son el mega suceso en Japón y no esperamos menos para Estados Unidos y Argentina- NO ES FAMOSO por su serie de televisión. La serie vino mucho después de que se crearan los primeros juegos de Gameboy, que como todos los que los jugaron, saben muy bien son excelentes juegos, que después se desvirtuaron por el merchandising y toda esa bullshit.

Por lo demás, como decía Bernardo... ¿Lo dejamos ahí?

Carla...

¡¡¡Hola, gente!!!

Soy Carla, tengo 16, y es la primera vez que escribo. Aunque no siempre logro comprar la revista (debido a la tiranía del kiosquero, que nunca la compra) siempre que la veo, la compro sin dudarlo ni un segundo ya que NUNCA me defraudaron.

Les escribo para comentar algo que realmente me molesta (además siempre quise escribirles ^-+) no sé si solo me pasa a mí o a la mayoría; pero siento que ya no se hacen juegos de plataformas para la PSX como antes, ¡Sí!, Aquellos como los Crash Bandicoot, los Spyro, los Tomb Raider, etc, etc; tal vez no me haya enterado, pero creo que la última vez que conseguí un juego bueno fue el Sheep Raider, (no, mentira, ahora me acuerdo del Spidey 2) y entonces, como la Play cuenta con uno de los catálogos más variopintos y completos del universo de las consolas, opté por jugar RPGs, y con una muy acertada elección comencé por el Chrono Chross, el cuál terminé como 6 veces (en mi opinión ¡¡Es el mejor!!) -aún mejor que el FFVII, que lo compré después de Chrono- y no es que el FF sea malo...). En fin; ¿Es que acaso se olvidaron ¿Totalmente de la PSOne? (Ya me estoy temiendo que sí).

Como podemos darnos cuenta al observar 60 segundos y/o menos nuestro país en cualquier noticiero, bastantes personas (dentro de las que me incluyo) no tenemos pesos (bueno, DOLARES) suficientes para adquirir una PS2, una Xbox, o una Gamecube, es triste, en mi opinión.

Carla, el tema de la PSOne ya lo hablamos. No es que se "olviden" de la PSOne los desarrolladores, de hecho, que posea miles de títulos en catálogo es la mejor de las demostraciones de ello. Pero, obviamente, vivimos en un país -Argentina- que está destruido, y obviamente en el resto del mundo no nos van a esperar a nosotros. La verdad es que para los Europeos o los Yankees la PSOne es más o menos una especie de Family Game. Es la verdad y hay que aceptarla.

Va a haber sorpresas como el Harry Potter nuevo, que realmente es un excelente título -irónicamente aún mejor que las versiones de las máquinas más poderosas. Pero convengamos en que es algo que no se va a ver a diario ni por mucho tiempo más...

Hablando de otro tema, me encantaría que hiciesen un informe sobre la serie (o al menos el juego) de .Hack,que parece bastante prometedora) -por decir poco-.

Lo tenemos visto, promete mucho, y próximamente van a tener un informe sobre este título.

Por último, les mando estos intentos de dibujos (no, no quiero dezplazar al espacio de Pamela, es sólo por esta vez) espero que les gusten (son extractos de mi agenda) y también espero que no les moleste cuando les vuelva a escribir, algún día, y les prometo que alguna vez que, quiera o no, les voy a mandar dibujos de mi mejor amigo Romina (Jo para los amigos) ¡Ella sí que dibuja bien!

Los dejo con 2 preguntas:

¿Qué pasó con las secciones del costado en Reader´s Corner?

Si hay algo que no queremos es que la revista sea repetitiva, y por eso vamos rotando ciertas cosas, incorporando nuevas y renovando antiguas. En esta ocasion, Facundo "Rockman" Mounes reabre las "columnas", contándonos su amor por los juegos 2D de la vieja escuela y el por qué AMA casi tanto o más a su Gameboy Advance que a su novia...

Por favor ¿Podrían hacer una especie de "especial" sobre el Chrono Cross, con guías, secretos, etc.? (por las propagandas parece que vuelve a estar de moda) eso me pondría muy feliz

Por el momento y por el poco espacio que nos queda es imposible, pero es muy probable que lo incluyamos en Greatest Hits, donde les contamos a nuestros lectores las perlitas de PSOne que quizás no hayan jugado, ya sea de empresas de renombre como Square Soft o de la empresa creadora del Omega Boost que no la conoce ni Magoya.

Los quiero mucho, y no cambien, ¡¡Chauchas!!

Carla

(Kna)

PD: ¡¡Conseguí Chrono Trigger!!

PD2: Soy una chica enserio, no sospechen.

Nosotros tambien, te queremos, con una amor platónico idéntico al que les brindamos a todos nuestros lectores. Obvio que si sos una chica entre los varones es mejor.

Y no es que sospechemos, pero una foto tuya y/o de tu amiga -la que dibuja bien- despejarían todo tipo de dudas...

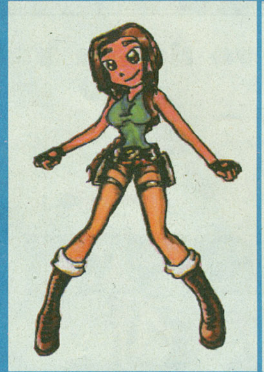
Oscar, pero el de Avellaneda eh...

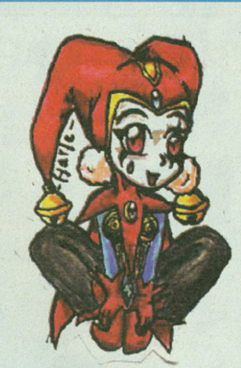
Hola soy Oscar de Avellaneda, antes que nada quiero felicitarlos por la revista, soy fanático de la misma y realmente creo que es una de las mejores cosas que hay en el mercado, espero nunca se termine. Por otro lado, quiero brindarle mi voto a Horacio, por lo que se ve en la foto es un muchacho con mucho futuro, y me gustaría que publiquen más dibujos suyos; también quisiera recalcar la habilidad de su "contrincante" y creo que ella es una gran dibujante, y quisiera que le hagan llegar una felicitación a los dos de mi parte como aficionado al dibujo.

Bueno, los votos están bastante divididos. La mayoría se inclina por uno, pero termina alabando de alguna manera al otro. ¿Como vamos a contar los votos? Y bueh, queda todo en un empate. Vos, Pamela, a ver si te ponés las pilas, que hace como un mes que no nos llegan dibujos, y ahora también está Carla, que nos envía los suyos. Por otra parte, Horacio tampoco mandó más nada. O una de dos, o los del correo se quieren quedar con estas futuras obras de arte -¿Se imaginan cuando Pamela dibuje las tapas de los juegos de Square? Rematamos en E-bay los dibujos de ella y nos hacemos millonarios!

Y bueno, hemos llegado una vez más al final del correo de lectores. Una de las secciones que más nos gusta hacer de la revista, porque es donde encontramos todo lo que piensan sobre nosotros y los juegos en general. Como saben, se acerca fin de año, y con ello nuestra consiguiente entrega a los juegos del año. Esta vez lo vamos a hacer en el mes de Febrero, y se aceptan los votos por e-mail o por carta hasta el 31 de Enero inclusive, aunque obviamente sólo se puede votar por los juegos lanzados hasta el 31 de Diciembre de 2002. Ya lo saben, a partir del 1 de Enero pueden comenzar a enviar sus votos, entre todos ellos eligiremos el juego de los lectores -solo tienen que votar UN SÓLO JUEGO por persona, sea para la consola que sea- y entre los votantes elegiremos 10 ganadores a accesorios varios. Bueno, vemos el año que viene. Felices Fiestas, pásenla bien, y por favor cuídense!!!

LOS DIBUJOS DE NUESTROS LECTORES





Carla X2

FRASES CELEBRES "NOVIEMBRE 2002"

El mes pasado comenzamos con este espacio, en donde les mostramos la verdadera cara -oculta- de la gente que hace Next Level. Lo que dicen esas boquitas cuando están con una evidente falta de sincronizacion con el cerebro. Pero ahora hay más, y algunos lectores se unen a la cruzada de demostrar que los que jugamos no somos todos perfectos... como lo demuestran las frases que siguen a continuación...

Max Payne es igual a Alejandro Sanz - **Facundo**, vaya uno a saber bajo los efectos de que cosa...

Conversación entre Diego y Fareh, en la que Diego se refería a Fareh y a Facundo...

Diego: Un día los voy a agarrar a ustedes dos, y voy a hacer como Moe con los otros dos chiflados...
Fareh: pero mirá que Moe también ligaba...
Diego: No, pero yo no soy como Moe, yo soy más groso!!!

Esteeee... sin palabras...

Lucas Dursi nos manda una frase que su amigo Matías Novak le dijo mientras hablaban de fútbol, y evidentemente la cabeza la tenía en el arco...

¡Juguemos la Copa América en Europa!

Y sí, podés pasar a buscar vos también tu cucurucho en la frente con tan solo mandar las "frases célebres", o las de tus amigos, a nextlevel@fibertel.com.ar y aprovechar esta oportunidad única de que la boludez que todos llevamos dentro, y sacamos por la boca, no quede sólo en casa.

Dead or Alive Beach Volleyball



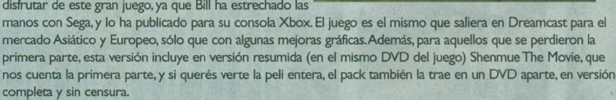


Una vez más, vuelven las pulposas niñas de Dead or Alive, pero esta vez no para repartirse trompadas y patadas, sino para disputar unos buenos partidos de volley playero. El juego será así: disputar unos cuantos partidos, y ganar guita con la cual divertirnos un rato, comprando nuevas vestimentas, protectores solares, y giladas por el estilo. Pero a quién le importa todo esto, si sabemos que todo el atractivo del juego residirá en ver a las jugadoras saltando y haciendo rebotar sus exhuberantes melones. No hay mucha información más al respecto, pero se sabe que además se encontrarán muchos minigames, y un sistema de premios y castigos para los miembros de nuestro equipo.
Si por una de esas grandes casualidades, llegaron a leer esta parte de la nota, entonces les informamos que Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball aparecerá en exclusiva para Xbox, si por el contrario dejaron de leer esta nota hace rato, entonces no hace falta que la cierre de ninguna forma, jeje...

Shenmue II en Xbox



En el año 2000, Yu Suzuki (cerebro de Sega, entre sus trabajos se encuentra el Virtua Fighter) diseñó para la difunta Dreamcast uno de los proyectos más ambiciosos de la empresa, Shenmue. En la época en que salió este juego, nos deslumbró con sus espectaculares gráficos, y su sistema de juego totalmente novedoso. El mismo estaba ambientando en los años '80, y cuenta las aventuras de un joven llamado Ryo, en su travesía por Hong Kong. Al año salió la segunda parte, pero como la primera no se había vendido muy bien en USA, nunca llegó a este lado del mundo.
Pero ahora, gracias al beneplácito de Microsoft, podemos disfrutar de este gran juego, ya que Bill ha estrechado las manos con Sega, y lo ha publicado para su consola Xbox. El juego es el mismo que saliera en Dreamcast para el mercado Asiático y Europeo, sólo que con algunas mejoras gráficas. Además, para aquellos que se perdieron la primera parte, esta versión incluye en versión resumida (en el mismo DVD del juego) Shenmue The Movie, que nos cuenta la primera parte, y si querés verte la peli entera, el pack también la trae en un DVD aparte, en versión completa y sin censura.



BIG MUTHA TRUCKERS



Para el momento en que lean estas líneas, Big Mutha Truckers estará disponible para la venta. El mismo es un juego de camioneros, que combina un mundo 3D, con una historia lineal, y, sobre todo, muchos camiones, violencia, y choques.
Al parecer, la temática del juego será semejante a lo que podría ser un GTA, otorgándonos la posibilidad de elegir a quién queremos servir, y en que orden realizar las misiones.
Habrá que tener en cuenta el manejo que hacen de la física de los camiones, ya que la mayoría de los títulos que salieron al mercado fallaron en este aspecto, no pudiendo ofrecer una física acorde al tamaño, y a los movimientos que pueden realizar estos rodados gigantes.



Las gordas en cuestión, son las jefas del crimen organizado, quienes deben luchar por ganar el mercado de los transportes de camiones. En definitiva, una especie de Moyano, en versión femenina, pero igual de desagradable. Las misiones involucrarán transacciones de "bienes" y "servicios" entre las cinco ciudades que ofrece el juego, a modo de entregas especiales.
En el próximo número de Next Level les ofreceremos una completa review de este juego, aunque mientras pueden ir deleitándose con las imágenes de las obesas señoritas, que son "deliciosas" para la vista. O si no, miren qué lindos pelitos afloran de sus extremidades, ni qué hablar del ombligo. Hmmmm....

Indiana Jones and the Emperor´s Tomb

¿QUIEN DIJO QUE INDY ESTÁ MUERTO?



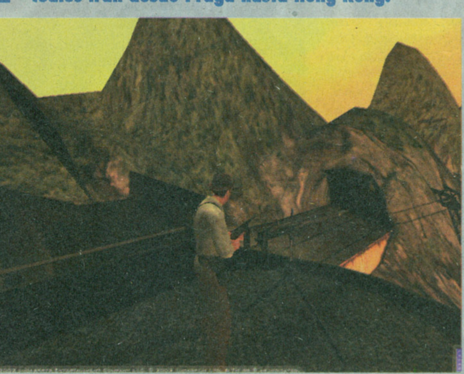


The Emperor's Tomb contará con 10 niveles, los cuales irán desde Praga hasta Hong Kong.

Lucas Arts no para de sorprendernos, y nos reveló en exclusiva detalles del próximo juego en la saga Indiana Jones, en el cual el afamado arqueólogo deberá continuar fiel a su tradición, viajando a los parajes más exóticos, en busca de aventuras no menos exóticas. Al igual que Indiana Jones and the Infernal Machine, The Emperor´s Tomb contará con una mezcla de acción y puzzles, aunque esperamos que éste sea mucho mejor de lo que resultó The Infernal Machine.

Muchos serán los cambios que incorporará esta nueva entrega con respecto a las clásicas aventuras de siempre, ya que nuestro héroe ahora también podrá luchar mano a mano contra sus enemigos, utilizando técnicas que parecen dignas de un experto cinturón negro. Incluso Indy podrá amañarse, sacando provecho de la situación mediante la utilización de cuanta silla, palo o fierro ande tirado por ahí. Al parecer, The Emperor´s Tomb contará con 10 niveles, los cuales irán desde Praga hasta Hong Kong, pasando por la Gran Muralla China.

No dejaremos de brindarles toda la información que vaya apareciendo al respecto, porque si hay alguien que se merece una segunda oportunidad, ése es Indiana Jones.



Nintendo E-card Reader, las figus en su máxima expresión



Este novedoso aparato que ha lanzado Nintendo se trata nada más y nada menos que de un lector de código de barras (bueh, no de barras, de puntos, un sistema licenciado por Olimpus Optical Inc.) en el que podremos leer información de las cartas que nos venda Nintendo (que incluyen las famosas Cartas de Pokémon que distribuye Wizards of the Coast, las cartas de Animal Crossing, y los sobres con juegos clásicos de NES).

Los usos de este sistema son ilimitados, por ejemplo, con las cartas de Pokémon podremos ver imágenes, información, animaciones o minijuegos (¡buenísimo!) del bicho de turno. Todo esta info es guardada por el aparatejo, que contiene una memoria flash de 1 Mbit más 64 Kbit de memoria, permitiéndonos conservar un juego por vez. Otros usos del aparato actualmente consisten en linkearlo con la consola Gamecube, para pasar información a algún juego, por ejemplo, en el Animal Crossing, podremos descubrir más items si se los pasamos a través de las cartas del juego. Y además Nintendo ya sacó montones de cartas que nos permiten jugar clásicos del NES en el GBA, o incluso juegos Game and Watch, aquellos que sacara Nintendo a principios de los '80 ¿Cuánta información puede guardar una carta? Suponiendo que para jugar un juego de NES hay que pasar como 5 cartas por el lector, y que estos juegos pesan alrededor de los 64 Kbit, cada carta puede guardar 12 Kbit, lo que no es nada despreciable.

BATMAN: DARK TOMORROW

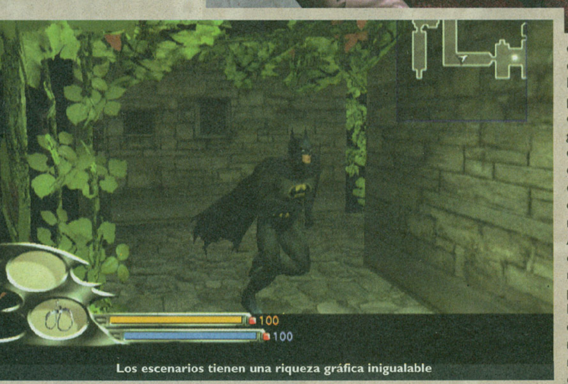
Compañía / Distribución: HotGen / Kemco Europe
Fecha de salida: XB: 1/1/03-GC:8/3/03-PS2:4/2/03

XB PS2 GC

Los fanáticos de los cómics están gozando últimamente de varios títulos, como para elegir a que héroe desean encarnar, mas allá de la calidad que puedan llegar a ofrecer estos productos. Y Batman: Dark Tomorrow es uno de los próximos a estrenarse el año entrante, siendo presentado como uno de los que mejor puede llegar a representar al héroe de Ciudad Gótica, en su época más oscura.

Ciudad Gótica se transforma en el Conurbano Bonaerense...

La historia de Batman: Dark Tomorrow trata acerca de la desaparición del comisionado Gordon, en medio de la peor crisis criminal que haya sufrido Ciudad Gótica. En medio de este caos, deberá surgir el hombre murciélago, y descubrir la conexión que puede existir entre los misteriosos hechos que están acaeciendo.
El desarrollo del juego diferirá en varios aspectos de aquello a lo que nos tenían acostumbrados los juegos de súper héroes. En Batman: Dark Tomorrow tendremos que, además de combatir en frenéticas luchas cuerpo a cuerpo contra las peores escorias, realizar maniobras tácticas y hacer uso de los más diversos bati-elementos, para lograr sortear los problemas que se le presentan.
En la parte superior de la pantalla, encontraremos un mapa, en el que seremos informados sobre los enemigos que anden sueltos por el nivel.
Los combates serán semejantes a los que podemos encontrar en otros productos de la franquicia. Batman utilizará diferentes golpes para dejar fuera de combate a sus enemigos, y entonces podremos colocarles las bati-esposas. Si las cosas se ponen turbias, podemos tirar una bomba de humo, y alejarnos del lugar. Podremos usar nuestra capa a modo de escudo contra las balas, y realizar diversos saltos y trucos, con el fin de salir bien parados de cada situación.
Además de los elementos que fueron mencionados, muchos otros estarán disponibles para el uso a lo largo del juego, como las clásicas bati-sogas, bati-bumerangs, lentes de visión nocturna, así como algunos de los vehículos clásicos del héroe enmascarado. Uno de los principales inconvenientes que tienen que sortear los juegos de acción, es el concerniente al manejo de cámaras. Pues bien, en Batman: Dark Tomorrow planean incorporar múltiples ángulos de cámara, de manera que cada escena sea enfocada de la mejor manera posible. Por ejemplo, si tenemos que luchar contra un solo enemigo, la cámara se ubicará bastante cercana a la pelea, mientras que si tenemos enfrente a varios enemigos, entonces la cámara se alejará lo suficiente como para mostrar toda el área necesaria.
El diseño de los personajes han sido tomados directamente del cómic oficial, por lo que sus tonalidades serán bastante oscuras, al igual que sus archi-enemigos, los cuales también son una fiel copia de los encontrados en el cómic, tanto en nombres, como en diseño de los mismos. Las texturas se encuentran muy bien realizadas, y junto con la constante niebla que existe, genera un ambiente muy deprimente y caótico. A todo esto tenemos que sumarle la existencia de luces y sombras dinámicas, para terminar de redondear una realización que aparenta ser muy sólida por donde se la mire. Los escenarios también están cuidados al máximo, entonando con el diseño del resto del juego. La Baticueva estará recreada hasta en sus más mínimos detalles, al igual que las calles de Ciudad Gótica, y otros lugares clave, como ser los muelles, la plaza, y el Arkham Asylum.
Según lo que pinta, Batman: Dark Tomorrow puede llegar a ser, quizás, el mejor juego del caballero negro que se haya realizado hasta la fecha.



Los escenarios tienen una riqueza gráfica inigualable

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

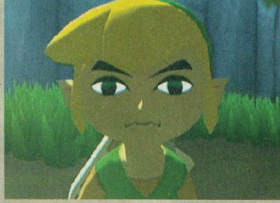
THE LEGEND OF ZELDA:
THE WIND WAKER

Compañía / Distribución: Nintendo
Fecha de salida: 24/3/2003

GC

Y era inevitable. Una de las sagas más famosas de Nintendo, no podía estar ausente de su última consola. Ya llegaron Mario, Samus, Fox McCloud, y el siguiente en la lista de espera, era Link. Pero esta entrega en especial tiene algo diferente. Algo que nos tomó por sorpresa, desde que Shigeru Miyamoto-san nos mostrara un demo para Gamecube, con un Link adulto luchando contra Ganon. Y acostumbrados al look que había adquirido en sus versiones de N64, nos caímos de bruces al descubrir como se vería Link en la consola cúbica...



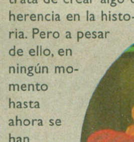


Así era Link... Y así quedó...

¡Qué te pasó, Link!

Al principio pensamos que a la gente de Nintendo se les habían saltado los tornillos. Zelda es una aventura épica ¿Cómo podían utilizar el cel shading de esa manera? Pero a pesar de todo, muchos mantuvieron la fe en que Miyamoto sabía lo que hacía, y con el pasar del tiempo, nos va demostrando que realmente es así.

Esta entrega de la saga es una precuela, que nos va a explicar el por qué de los acontecimientos sucedidos en las posteriores entregas. Zelda ha tenido en el pasado muchos problemas con la continuidad, ya que ningún juego parece relacionarse con otro. está de más aclarar que en este juego, Nintendo trata de crear algo de coherencia en la historia. Pero a pesar de ello, en ningún momento hasta ahora se han nombrado ni a la princesa Zelda, ni la Trifuerza, ni a Ganon. La Historia parece centrarse en rescatar a Arill, la hermanita menor de Link (que dicho sea de paso, no existe en ninguna otra entrega de la saga). Esta a sido secuestrada por un pájaro gigante, y llevada a una isla lejana. Por eso, también en este juego, nuestro héroe utilizará una barca como medio de transporte.

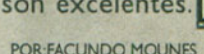




El juego nos permitirá usar ambos personajes al mismo tiempo, y supuestamente, uno será controlado por la IA

Link está cambiado. Demasiado, para el gusto de algunos. Según Miyamoto, esta nueva cara está pensada para que Link pueda demostrar todo tipo de estados de ánimo. Las facciones denotan cuando el personaje está triste, alegre, asustado, etc., y gracias a esto, el juego tiene más pinta de cartoon que los de otras empresas que usaron el cel shading. Los gráficos, por lo que se muestra en los videos y fotos, son soberbios.

Se prestó especial atención a los detalles, y es por eso que los enemigos comunes contarán con el mismo grado de dedicación que los bosses, tanto gráficamente como en cuanto a la AI. Las facciones de los enemigos también reflejan las mismas emociones que podemos ver en la cara de Link. Ocarina of Time cambió el concepto en cuanto al control de las aventuras 3D, gracias a su "Z-Target", que luego muchas empresas copiaron, y se convirtió en standard en este tipo de juegos. The Wind Waker tendrá exactamente el mismo control que supo tener Ocarina fo Time, con algunos arreglos para el pad de Gamecube, lo que nos asegura una jugabilidad muy parecida a la de aquél: si realmente se dan las cosas así, las perspectivas son excelentes. N



POR:FACUNDO MOUNES

Ura Zelda, el Zelda que no fue, gratis...

Si tenés la suerte de vivir en Japón, y de estar entre los primeros cien mil que hagan el preorder del juego, te llevarás una sorpresa gratuita. Para estos suertudos, Nintendo está armando una gran campaña de merchandising: recibirán un disco extra que contiene Zelda: Ocarina of Time, Ura Zelda, y dos videos con los trailer de Resident Evil 4 y F-Zero GC. De que esta promo salga en USA, todavía ni una palabra. Para aquellos que no lo saben, Ura Zelda era una legendaria expansión de Ocarina of Time que iba a ser lanzada en el N64 DiskDrive, un aparatejo que nunca fue lanzado en USA, y que en Japón pasó sin pena ni gloria. Pero como fans de Zelda sobran, a Nintendo le agarró un ataque de generosidad...

STARCRAFT: GHOST

Compañía / Distribución: Nihilistic Software/Blizzard Ent.
Fecha de salida: Octubre/Diciembre de 2003

XB PS2 GC



Si hay algo que todo el mundo estuvo esperando, desde que tuvo la oportunidad de jugar Starcraft, era la aparición de una segunda parte de este mítico RTS. Sin embargo, Blizzard se conformó con brindarnos algunas expansiones, pero sin presentar ningún producto nuevo. Pero ahora, junto con los chicos de Nihilistic, Blizzard se encuentra desarrollando un producto totalmente nuevo, basado en el universo de Starcraft. Aunque esta vez, el nuevo producto no será un estratégico en tiempo real, sino que, muy por el contrario, se sumará a la fiebre de los FPS tácticos. Veamos si Starcraft: Ghost puede convertirse en un buen juego dentro de ese competitivo género...

Cita a ciegas con un Zerg

La idea original detrás de todo esto, es que Blizzard pretende mostrarnos el mundo de los Terrans, Zergs y Protoss desde adentro, y totalmente en 3D, como nadie lo ha hecho hasta ahora (Bah, la misma Blizzard ya lo hizo con el universo de Command & Conquer, con C&C: Renegade, pero bueno...).

En Starcraft: Ghost tomaremos el papel de Nova, una soldado con la habilidad de deambular sin ser vista. Gracias a este generoso don que nos han brindado, podremos infiltrarnos en instalaciones enemigas, infligiéndoles el mayor daño posible, u obteniendo información vital. De cualquier manera, esta habilidad no se podrá realizar ilimitadamente, puesto que su duración estará dada por una barra de energía ubicada en la esquina superior izquierda, la cual se recargará lentamente.

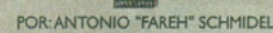
Nuestro personaje incluso contará con otras habilidades, como la súper velocidad, que además de acelerar nuestro movimiento, enlentecerá el del entorno. Algo semejante al Bullet Time encontrado en tantos juegos hoy en día.

Además de infiltrarnos, seremos capaces de comandar ataques a gran escala, en escenarios abiertos, recordándonos esta parte al Starcraft original. Al parecer, el juego requerirá que tomemos decisiones constantemente, pudiendo elegir con total libertad qué acciones deseamos tomar en determinadas situaciones, y así elegir el mejor camino para lograr cumplir con el objetivo asignado. Como en todos los FPS tácticos, siempre será recomendable pasar la mayor parte del tiempo sin ser visto, ya que quizás la muerte de un enemigo signifique que nuestra estadía en ese escenario sea de lo más hostil.

Y para realizar cada uno de los objetivos que nos asignan, Nova contará con el más alto equipamiento disponible, incluyendo esto las mejores armas. En este punto resultará fundamental el uso que podamos hacer de nuestro visor, el cual nos brindará información de la posición de los enemigos, inclusive cuando éstos se ecuentren detrás de muros.

La IA de Starcraft: Ghost promete ser fenomenal, con Terrans y Zergs que reaccionan a todos los estímulos posibles. Los Terrans también poseerán detectores de movimiento, pero los tendrán desactivados cuando no están alerta, por lo que si no logramos matarlos los activarán, convirtiéndose en nuestra peor pesadilla, solicitando refuerzos, haciendo sonar alarmas, atacándonos en equipo, etc.

A pesar de todo lo señalado, Starcraft: Ghost no será un FPS táctico al 100%, ya que contará en su jugabilidad con varios elementos que lo acercarán a los juegos de plataformas, mediante escenas en las que tendremos que movernos de un lugar a otro, saltando y corriendo, tal cual nuestro querido amigo plomero. De cualquier manera, Blizzard y Nihilistic aún no han decidido qué tan importantes serán estos elementos dentro del juego, por lo que puede que incluso sean quitados de la versión final. Starcraft: Ghost es, sin lugar a dudas, un producto para seguir de cerca, ya que a todo lo que hemos dicho, hay que sumarle todavía una infinidad de factores que Blizzard aún no ha dado a conocer, como la actuación de las diferentes razas dentro del juego, o los vehículos, los cuales han señalado que existirán, pero sin dar mayores precisiones. N


POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL




Now you see it...

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Compañía / Distribución: 3DO
Fecha de salida: Septiembre 2003

XBOX PS2 GC

Qué sorpresa. Parece que los muchachos de 3DO están preparando algo especial para el año que viene. El juego en cuestión es una aventura para adultos, algo raro en 3DO, creadores de licencias como Army Men. Four Horsemen of the Apocalypse será una aventura en primera persona, con varias referencias religiosas. Y por lo que se ve, Four Horsemen va a ser uno de esos juegos que vas a tener que esconder de tus amigos del grupo parroquial. El juego va a hacer chillar a las asociaciones defensoras de la moral, por el uso liberal de los cuatro jinetes mencionados en el Apocalipsis. El personaje principal del juego es Abaddon, un arcángel caído que no tiene lugar ni en cielo ni en el infierno. Abaddon está en guerra permanente con los mencionados jinetes: Pestilencia, Guerra, Hambre y Muerte. Abaddon se siente cercano a los humanos, y los ha defendido varias veces de los jinetes desde el comienzo del tiempo. Pero nuestro héroe no puede defender a la humanidad solo. Necesita el apoyo de tres seres humanos, conocidos como "Los elegidos". Cada uno de ellos tiene un poder con el cual puede ayudar a Abaddon, y solo los cuatro, unidos, pueden salvar a la humanidad.

Tras varios siglos, los jinetes vuelven a atacar, y Abaddon está listo para defender a la raza humana. Pero ha pasado mucho tiempo desde la última vez que Abaddon peleó junto a los humanos por última vez. En ese lapso, la humanidad, una vez llena de virtud, ha caído en la más absoluta decadencia. Esta vez, "Los elegidos" son tres ejemplos de lo más odiado en la sociedad. Jesse Horner es una prostituta de 17 años, que vende su cuerpo desde los quince. Jimmy Ray Flint es un camionero, que a los 22 años comenzó su carrera como asesino serial. Llegó a matar a 19 personas, llegando a declarar durante el juicio que lo había hecho por orden de Dios. Por último, tenemos al más despreciable de los tres: Anderson Scott es ni más ni menos que un político, que ha robado y mentido durante años para satisfacer sus propias ansias de poder. Es evidente que ninguno de estos personajes va a ayudar a Abaddon de buena gana, pero el arcángel tendrá que ingeniárselas para convencerlos. Cada uno de los elegidos tiene un poder que nos ayudará. Jesse tiene el poder de curar a Abaddon, y Jimmy Ray tiene extrañas visiones que pueden servirle de guía, mientras que Anderson puede usar sus habilidades retóricas para disuadir a otros personajes y obtener resultados, cuando la violencia no es una opción. Y hablando de violencia, este juego promete mucha. Al parecer, habrá sangre y desmembramientos a granel. Abaddon dispondrá de espadas, armas automáticas, y hasta magia para enfrentarse a los cuatro jinetes. Estos han sido modernizados por el famoso ilustrador británico Simon Bisley, famoso por obras como Slaine, Heavy Metal, y sus colaboraciones para DC Comics.


Famine Palace: hoy, en Utilísima, aprenderemos decoración...

La cantidad de sangre, la violencia, y los temas que trata el juego, hacen que este sea un título estrictamente para adultos. 3DO también ha contratado a coreógrafos de peleas para capturar sus movimientos, y ponerlos en el juego. Parece ser que Abaddon podrá ejecutar varios movimientos letales: el juego se perfila como una mezcla entre Devil May Cry y Mortal Kombat.

Cada uno de los jinetes tendrá un look particular. Guerra, por ejemplo, estará enfundado en una imponente armadura metálica, y tiene un cañon en uno de sus brazos. Pestilencia es una chica salvaje, cuya cabellera va dejando un rastro de sangre donde quiera que vaya. Aún no hemos visto arte conceptual de los demás, pero seguramente seguirán la misma línea. Por ahora, 3DO se las arregló para reunir un grupo lleno de talentos para trabajar en el juego. Esperemos que no nos decepcionen.



POR: SEBASTIÁN RIVEROS

DEVIL MAY CRY 2

Compañía / Distribución: CAPCOM
Fecha de salida: 30/1/2003

PS2


Lucía pone lo suyo

31 de enero. No falta mucho y, sin embargo, suena como una eternidad. Estuvimos tan cerca, y cuando parecía que Dante se volvía a meter en nuestras consolas, llegó el golpe devastador. El título más esperado de las fiestas, la vedette entre los lanzamientos de PS2, llegará recién en el 2003. Pero a pesar de todo, estamos convencidos de que esta demora se traducirá en un mejor juego. Uno mucho más grande y ambicioso que el primer Devil May Cry, y uno que ningún propietario de una Playstation 2 va a querer perderse.
A menudo muy criticados por las decisiones que toman con su principal licencia, Resident Evil, Capcom sorprendió a todo el mundo y revitalizó el género de aventuras con Devil May Cry. Esto se debió principalmente al héroe de esa primera parte. Dante, hijo de Sparda. Su fuerza, agilidad, y libertad de movimientos, hicieron posible que pudiéramos enfrentarnos a hordas de enemigos que hubiesen acabado con Jill Valentine en sólo unos segundos. Pero, mientras que Jill y otros personajes de Resident Evil parecen inmovilizados por el terror, Dante reacciona como todo un héroe de acción. Es más que evidente que el director del juego, Shinji Mikami, se vio todas las películas de John Woo que pudo, y las mezcló con estilo para crear uno de los personajes con más chapa que hayamos visto hasta la fecha. Y por lo que hemos visto, Devil May Cry no se propone innovar, sino expandir ese concepto.

Chapa es lo que sobra

Una de las primeras diferencias que Capcom promete, será el largo del juego. Sí, nosotros tampoco les creíamos nada al principio, pero lo últimos rumores dicen que los nuevos niveles son enormes a comparación de los del primer juego, a tal punto que esta nueva versión ocuparía 2 DVDs, cada uno de ellos protagonizado por un héroe diferente. Así es, amigos. Esta vez, Dante tendrá compañía. Una bella y misteriosa señorita pelirroja llamada Lucía, tendrá su propia aventura. Ambos personajes tendrán una gran cantidad de movimientos para aplastar a los esbirros del mal. De hecho, los diseñadores han realizado cambios en los sistemas de pelea. Dante tendrá movimientos más brutales, atacando como si cada espadazo fuese el último, mientras que Lucía tendrá movimientos más precisos, llenos de gracia, como los de una experta en artes marciales. Además, Dante tendrá varios movimientos nuevos. Si nos arrinconan, podremos correr hacia una pared, y saltar dando una vuelta carnero en el aire para caer detrás de nuestro adversario. Si nos caemos, tendremos 3 movimientos distintos para ponernos de pie y seguir presentando batalla, o huir, según el caso. Por último, Dante tendrá mayor destreza a la hora de usar sus pistolas, Ebony e Ivory. No sólo podremos descargar una ráfaga de balas sobre nuestros enemigos, sino que podremos separar los brazos para disparar a dos enemigos al mismo tiempo. Como si esto fuera poco, también podremos elevar nuestras pistolas sobre nuestro hombro y disparar hacia atrás, sin darnos vuelta para ver caer a nuestro adversario con un balazo en la frente. Realmente impresionante. Al igual que la versión anterior, el juego estará subdividido en misiones que tendremos que ir cumpliendo para avanzar. Estas misiones están mejor balanceadas que las del primer juego en lo referente a su duración, cantidad, y dificultad de los enemigos. La espera se hace interminable, pero estamos absolutamente convencidos de que Devil May Cry 2 va a ser una secuela más que digna, y una aventura memorable. N

Damn! I´m looking good...!

POR: SEBASTIÁN RIVEROS


Este es Dante... y LO QUEREMOS YA!!

VyF Todo en Video Juegos

en Mar del Plata

- SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO
- GRAN VARIEDAD DE ACCESORIOS
- TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEO JUEGOS

Llevate una PSOne 0Km.
Te tomamos tu vieja consola
en parte de pago en
cualquier condición.

Colocación
de chip
PS2



DREAMCAST



GAMEBOY ADVANCE

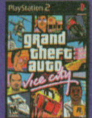








GAME CUBE






XBOX









PsOne



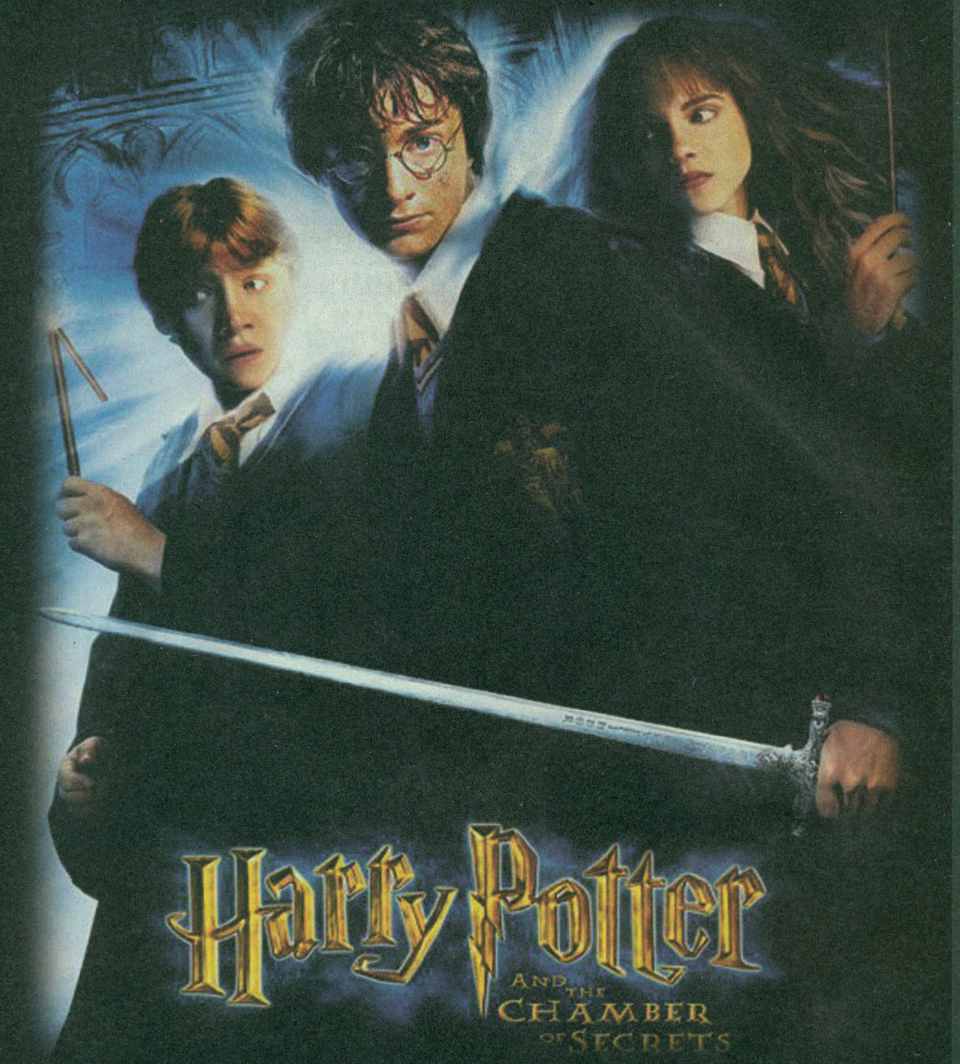







PLAYSTATION 2

Av. Juan B. Justo 1355 - Tel: (0223) 489-1868 - Mar del Plata



Desde la aparicion del primer libro, en 1998, Harry Potter se ha convertido en el Avatar de la literatura fantastica moderna. Consagrado por lo atrapante de sus novelas, y a pesar de parecer un producto orientado a jovenes lectores, atrae la atención de todos, sin importar la edad. J.K. Rowling, la autora del fenómeno, logró un modo de narración muy sencillo y rico en detalles, lo suficiente como para que Harry aparezca hoy en su segunda película en los cines, de la mano de la Warner Bros.

Naturalmente, esta introducción nos lleva a lo que más nos interesa en esta revista: Los Videojuegos. Poderosas empresas han luchado por los derechos de nuestro mágico personaje, quien de la mano de Electronic Arts, llega a todas las plataformas en boga, desde la gigante Xbox, hasta el Gameboy Color, pasando por la PSX. Y como a nosotros también nos ha afectado la Pottermania, te traemos una mega nota en la que analizamos el fenómeno en todas las plataformas. Para todos ustedes, Harry Potter and The Chamber of Secrets.

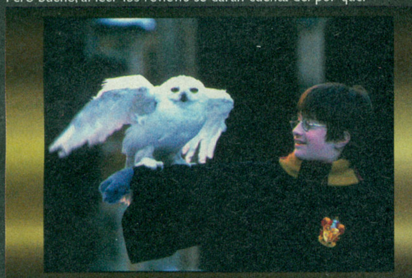
Por Facundo "Gryffindor" Mounes

Como para ubicarnos

Harry Potter and The Chamber of Secrets es la segunda parte de la historia de Harry, que coincide con la película que se encuentra en cartelera en estos momentos. Según lo planeado, la historia constaría de siete libros, cada uno correspondiendo al año que cursa Harry en la escuela de magia y hechicería Hogwarts.

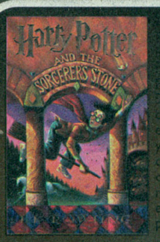
A pesar de las quejas de los fanáticos, el quinto libro de la saga lleva casi un año de retraso respecto de su fecha de salida original. Tampoco hay una fecha segura de lanzamiento, ni una explicación lógica del por qué, lo que lo envuelve todo en un gran velo de misterio. Algunos especulan conque es para que los libros coincidan con la fecha de salida de las películas. Pero pensando en que el libro próximo a salir es el quinto, mientras que la película en cartelera recién es la segunda, tenemos nuestras dudas respecto de que algo así pueda llegar a ocurrir. Por supuesto que la película genera gran parte del merchandising, y en él se cuentan los fichines. Los que trataron la primera parte, Harry Potter and The Sorcerer´s Stone, tenían la deficiencia de la que sufren los juegos basados en grandes licencias: estar programados a las apuradas. El resultado fue una serie de juegos que no tenían nada que ver con Harry, y nos dejaban con gusto a nada. Por suerte, esta vez se tomaron más tiempo para programarlos, y Electronic Arts, sabiendo que va a estar en posesión de la licencia unos cuantos años más, se puso las pilas y nos trajo juegos que al menos alcanzan la categoría de jugables. Felicitaciones a la industria de los videojuegos, por lograr por fin que un juego basado en una licencia tan grande no venda sólo por el nombre, sino también por ser un producto de calidad (aunque no excelente). Pero este no es el caso en todas todas las versiones, y al analizarlas por separado, noté algunas fallas en algunas, que de hecho, tendrían que haber sido las más cuidadas en ese aspecto. Por eso, por ejemplo, tenemos que otorgarle un mayor puntaje a la versión para PSX que a la de PS2...

Pero bueno, al leer los reviews se darán cuenta del por qué.



En un esfuerzo de producción, fuimos a ver la película, que se estrenó el pasado 28 de noviembre. Obviamente, lo hicimos porque pensamos en nuestros maravillosos lectores y queremos que sepan que la película es ¡Excelente!. La misma dura casi tres horas, y sin embargo, nos quedamos con ganas de más. Esta se ha convertido en un éxito de ventas en USA (87 millones recaudados en la primera semana, más o menos como el gobierno argentino).

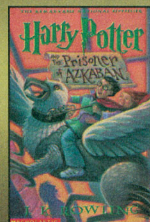
Todo esto se debe gracias al esfuerzo de la señora Rowling, quien al firmar el contrato por la película con la Warner Bros (TM por las dudas), aclaró que todos los detalles de la misma tendrían que tener su visto bueno, y que todos los actores debían ser británicos. Menos mal, porque de lo contrario, de seguro Harry Potter comería en MacDonalds (TM otra vez, por las dudas), andaría en patineta, y en vez de decir "Expelliarmus", diría "Cool"...



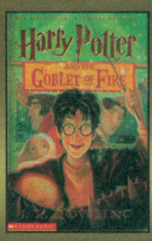
[illegible] Potter and The Sorcerer´s Stone (pensaban que de lo contrario los chicos no iban a entender el nombre... estos yanquis...), este libro cuenta el origen de Harry, y marca el comienzo de la leyenda. El mismo ya fue llevado al cine, en la película estrenada el año pasado con el mismo nombre.



Harry Potter and The Chamber of Secrets:
Seguro que este nombre te suena. El segundo libro de la saga, actualmente en cartelera en una película con el mismo nombre. Harry vuelve a Hogwarts, y esta vez se tendrá que internar en la cámara de los secretos.



Harry Potter and The Prisoner of Azkaban:
La misteriosa prisión de Azkaban guarda muchos más secretos de lo que la gente imagina. Azkaban es el lugar donde encierran a los magos que cometen delitos, aunque a veces hasta la justicia de los magos se equivoca.

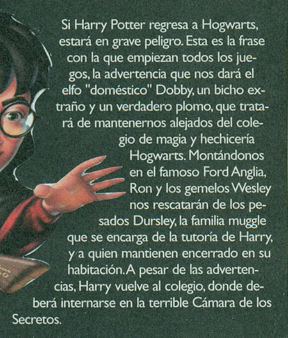


Harry Potter and The Goblet of Fire:
Uf, otra vez a aguantar a los insoportables parientes de Harry. Por suerte, Harry logra escaparse para asistir al mundial de Quidditch con sus amigos. Por suerte, pero tal vez no tanto...

Harry Potter and The Order of the Phoenix: El tan mentado quinto libro, que ya nos tiene a todos las varitas mágicas por el suelo, con sus sucesivos retrasos. Anunciado originalmente para abril de 2002, nos metieron el perro, o la lechuza, de que va a salir para junio de 2003. Hmmmmm.

Harry Potter and The Chamber of Secrets

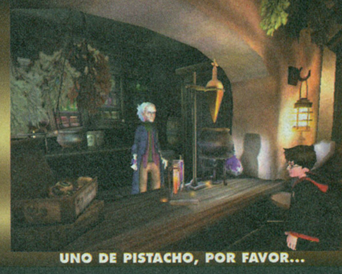
ELECTRONIC ARTS
GENERO: Aventuras
SIMILAR A: Zelda: Ocarina of Time



Si Harry Potter regresa a Hogwarts, estará en grave peligro. Esta es la frase con la que empiezan todos los juegos, la advertencia que nos dará el elfo "doméstico" Dobby, un bicho extraño y un verdadero plomo, que tratará de mantenernos alejados del colegio de magia y hechicería Hogwarts. Montándonos en el famoso Ford Anglia, Ron y los gemelos Wesley nos rescatarán de los pesados Dursley, la familia muggle que se encarga de la tutoría de Harry, y a quien mantienen encerrado en su habitación. A pesar de las advertencias, Harry vuelve al colegio, donde deberá internarse en la terrible Cámara de los Secretos.

No, otra vez Zopa...

No hay duda, cuando Nintendo creó Zelda: Ocarina of Time, todos pensamos que sería un juego que muchas otras compañías iban a plagiar, o del que al menos tomarían "prestadas" algunas ideas. Pero ya han pasado cuatro años, y los clones de Zelda siguen apareciendo sin cesar.
En resumidas cuentas, CoS es un Zelda, con los aditamentos necesarios para que combine con el mundo en el que habitan Harry Potter y compañía. No disponemos de un botón para saltar, sino que cada vez que nos acerquemos a un borde, nuestro personaje realizará el famoso autosalto. Contamos con un botón para realizar las acciones sensibles al contexto y al entorno en que nos hallamos. Por ejemplo, si hay un cofre, en el botón de acción correspondiente (los que se encuentran mapeados en la esquina superior derecha de la pantalla, en todas las versiones del juego) aparecerá la palabra abrir, o si es un armario, la palabra buscar. En fin, lo que sea necesario en el momento. Los restantes tres botones indicados en la pantalla, nos servirán para equipar diferentes hechizos o items, los cuales activaremos al presionar dichos botones. La novedad que aporta el juego consiste en lo bien realizados que están los partidos de Quiddtich, que recrean fielmente tanto lo que leemos en el libro, como lo que supimos apreciar en las pelis. En estos, por supuesto manejaremos a Harry, piloteando una Nimbus 2000, tratando de cazar la huidiza Snitch, la cual nos da la llave para ganar el partido. Pero al contrario que en la historia original, el ganar el juego depende completamente de nosotros, ya que no dependeremos del puntaje que lleve nuestro equipo. Simplemente ganaremos automáticamente al cazar la Snitch.

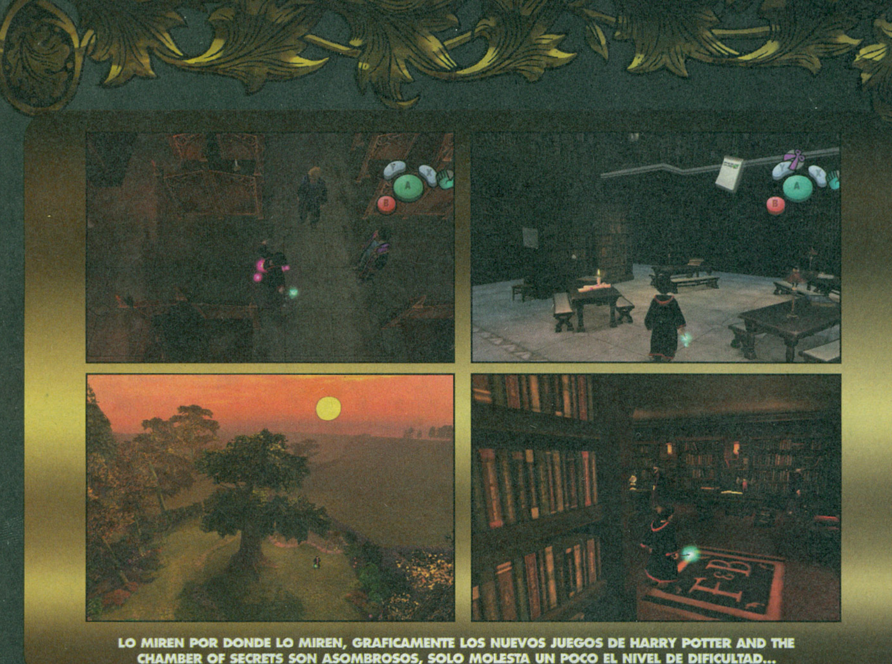

UNO DE PISTACHO, POR FAVOR...

Lo mejor es que el volar en escoba no se reduce a los partidos de Quidditch, sino que también podremos surcar los cielos si pagamos la suficiente cantidad de Grageas Bertie Bott de todos los sabores, como para adquirir nuestra propia reluciente Nimbus 2000.

Hogwarts

Los escenarios son un gran punto a favor que tiene el juego. El instituto Hogwarts está recreado a la perfección, y es igual de vasto que el original. A lo largo de la aventura, deberemos recorrer sus campos, el bosque oscuro, y la famosa habitación de las escaleras movedizas con los cuadros parlanchines. Todo esto, claro, cuando no estemos en clase. Explorar es la premisa. Lo más conveniente es ir tirándole flippendos a todas las cosas que encontremos, ya que muchos objetos, como armaduras o jarrones, lanzarán Grageas Bertie Bott al ser agitadas por el hechizo. Estas son muy útiles, ya que en la tienda clandestina montada por los gemelos Wesley podremos cambiarlas por objetos, como si de monedas se tratasen. Lo más importante a conseguir son las cartas de la colección de magos célebres, que iremos juntando en nuestro Folio Magi. Por cada diez de estas cartas que juntemos, nuestra barra de energía recibirá un porcentaje extra permanente, algo muy útil a medida que avanzamos en el juego y los enemigos se vuelven más peligrosos.
Pero lo más peligroso de Hogwarts no son los enemigos, sino los alumnos mismos que juegan el papel de celadores, por lo que Harry se tendrá que convertir en un émulo de Solid Snake todo el tiempo. A pesar de ese esfuerzo, pasar el salón principal del colegio a veces es un dolor de cabeza. Puede llevarnos muchos intentos descubrir el camino correcto para que ninguno de los alumnos nos vea. Algo frustrante, pero que nos atrapen no amerita que tengamos que intentar hacer el recorrido de vuelta, sino algo peor: perder los valiosos puntos de la casa Grif-


¿AH, NO ES UN DUPLEX?



LO MIREN POR DONDE LO MIREN, GRAFICAMENTE LOS NUEVOS JUEGOS DE HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS SON ASOMBROSOS, SOLO MOLESTA UN POCO EL NIVEL DE DIFICULTAD...

findor. Perder muchos puede lograr que nuestra casa quede última en el conteo de los puntos, algo inaceptable para nuestros compañeros de casa, quienes pueden quedar bastante desilusionados (por no decir cabreados) si perdemos todos los puntos. Por eso, a la hora de rondar por los pasillos del castillo, mejor pasar desapercibido, y si nos cachan in fraganti, siempre existe el botón reset (jejeje).

El juego de las diferencias

Electronic Arts ha hecho un gran trabajo adaptando esta gran historia a las tres consolas principales. Pero a pesar de que entre las versiones de Xbox y Gamecube no existan más diferencias que el control, que en ciertos momentos se torna un poco molesto en la versión de la consola de Micro$oft, la versión de PS2 adolece de severas fallas. Los gráficos de la consola de Sony ya se están quedando atrás con respecto a su competencia, y eso se nota, sobre todo en las continuas "patinadas" que sufre el juego. Menos mal que prefirieron arriesgarse a eso antes que bajar más el nivel grafico.

Una de las cosas más molestas del juego es la carga de niveles. En las versiones de Xbox y Gamecube es un poco molesto, sobre todo en el callejón Diagon, donde aparecerá el maldito cartel de transición cada vez que entremos a una tienda, aunque curiosamente, cuando llegamos a Hogwarts, los únicos loadings suceden en la entrada al castillo, y en la entrada al salón común. Pero la versión de PS2 fue creada con la idea de que sea gráficamente equivalente a las otras dos, por lo que necesita cargar a cada rato, lo que hace al juego insufrible en ciertos puntos, hasta el extremo de ver un cartel de Loading cada vez que ponemos pausa. Más extraño es todavía el hecho de que en la versión de PS2 podemos recorrer los jardines de Hogwarts en su totalidad (algo que es gráficamente atractivo, pero a veces molesto, sobre todo cuando estamos apurados en llegar al otro lado), mientras que en las otras dos consolas, los jardines están limitados por "accesos" en los que saltamos directamente de una ubicación a otra. Otra factor que hace diferencia: la primera vez que jugué CoS (en PS2), pensé que el colegio sólo tenía de alumnos a Harry, algunos de sus compañeros de Griffindor, y algunos alumnos de Slytherin. Pero al ver la versión de Gamecube, me sorprendió verlo mucho más animado, con alumnos de todas las casas correteando por los pasillos y ofreciéndose a dialogar con Harry.

Pero ¿Qué pasó con los alumnos de los cursos superiores? Sólo se ven alumnos de los primeros años, a excepción de los hermanos de Ron y de ciertos prefectos que nos hacen la vida imposible de noche.

Harry Potter and The Chamber of Secrets logra captar la magia del libro a nivel gráfico y la ambientación, sobre todo en los diálogos en inglés británico, pero se queda corto a la hora de intentar captar la historia, que apenas forma parte del juego. Pero si quieren vivir el día a día de un alumno de magia, y alejados de la bulliciosa vida muggle, el juego hace un excelente trabajo.

PS2	6.8	FLIPPENDO	JUGADORES: 1
XBOX	7.5	INCENDIO	JUGADORES: 1
GC	7.5	LUMOS	JUGADORES: 1

LO MEJOR: LO BIEN RECREADO QUE ESTA EL MUNDO DE HARRY

LO PEOR: CERO ARGUMENTO, A VECES MUY FRUSTRANTE...

REJUGABILIDAD: NI AHÍ

DIFICULTAD: ALTA



ELECTRONIC ARTS
GENERO: Aventuras
SIMILAR A: Zelda: Ocarina of Time

La casi olvidada PSone sigue siendo un caballito de batalla indiscutible, sobre todo si empresas grandes como Electronic Arts le siguen dando manija de esta manera. Convertida en el Family Game de la actualidad, la pequeña consola se lleva el premio al mejor de todos los juegos de Harry Potter. Por lejos, esta versión es la que contiene los detalles más cuidados, y es la más divertida. Sin contar con ningún tramo aburrido, se podría decir que lo único malo es que el tiempo pasa rápido y el juego es corto, pero gracias a que todos los minijuegos se pueden repasar para ganarlos del modo más perfecto posible, ofrece toda la rejugabilidad que tal vez le falta a las otras versiones.

NADA QUE ENVIDIAR A LA PS2



Los detalles

En una historia tan rica como la de Harry Potter, podríamos estar repasando detalles durante mucho tiempo. Y a los fanáticos les encanta que los mismos se respeten. Por sobre todas las otras versiones para consolas, esta es la que más cuida esos detalles que le añaden riqueza al juego, así también como la diversidad que le agregan todos los géneros diferentes que engloba, por que CoS no se puede encasillar en un solo estilo de juego. Tenemos plataformas, juegos de coordinación y memoria, carreras (en auto y en escoba), y montones de desafíos, además de los duelos con los alumnos rivales.

HARRY BAILANDO ENTRE LOS FANTASMAS

Los detalles tan cuidados a los que me refiero son aquellos que uno nota a primera vista, como el hecho de que el protagonista y el resto de sus compañeros no lleven el uniforme cuando se encuentran fuera del colegio, algo que el resto de las consolas no respetaron. Otro punto a favor que lo coloca en el pedestal, es que el juego rememora partes del libro que ni siquiera llegaron a la película, como la fiesta de cumpleaños de muerto del fantasma Sir Nick "casi Decapitado", a la que tendremos el honor de asistir. Además, se hace énfasis en el storytelling, así que a medida que avancemos, una voz en "off" nos contará qué es de la vida de Harry, a medida que va pasando las páginas de un libro.

Minijuegos que valen por uno entero

CoS tiene tantos minijuegos que casi podría decirse que de eso se trata. De no ser por el hecho de que recorremos el colegio saltando de una plataforma a otra haciendo las veces de una mezcla entre Lara y Link, el juego se compondría casi exclusivamente de ellos.



SUERTE QUE ME TAPE LOS OIDOS...

Ya desde que tomamos los polvos flú para viajar al callejón Diagon empezamos el primer minijuego, una especie de carrera loca en la que descendemos por la chimenea juntando Grageas Bertie Bott. Luego, al embarcarnos en el Ford Anglia, deberemos evitar que nos choque el tren, y al terminar el recorrido, nos enfrentaremos al Sauce Boxeador. ¡Acción sin fin!

Sin duda, el minijuego más interesante lo constituyen los partidos de Quidditch: la gente de EA ha logrado captarlos mejor que en las versiones para consolas de ultima generación. Una vez que estamos cerca de la Snitch, no la capturamos instantáneamente como sucede en las otras versiones, sino que de hecho vemos la mano de Harry en la pantalla, y deberemos presionar el botón X en el momento adecuado para tomarla.

Con una jugabilidad excelente, unos gráficos que están a la par de los mejores juegos de PSX, y un montón de minijuegos diferentes -además de detalles como que cuente con soporte para varios idiomas, cosa que comparte con las versiones portátiles-, CoS logra captar el espiritu del libro. Un aplauso para los programadores.

PSOne 》 **8.5** 》 **WINGARDUM** 》 JUGADORES 1

LO MEJOR: LA VARIEDAD Y EL DETALLE.
LO PEOR: ES MUY CORTO.
REJUGABILIDAD: UN PAR DE VECES
DIFICULTAD: MEDIA

Harry Potter and The Chamber of Secrets

ELECTRONIC ARTS
GENERO: Plataformas Isométricas
SIMILAR A: Quizás a Sonic 3D Blast

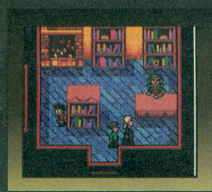


Llegamos a las portátiles de la mano de Harry, quien esta vez se aburrió de imitar a los Zeldas, e intentó ser un poco más original, aunque terminó siendo algo así como un Sonic 3D Blast, pero con magia.
A esta altura me parece innecesario contar la historia, por lo que me meteré de lleno en el juego. El mismo consiste en un plataformas con perspectiva isométrica Esto a veces ocasiona que los saltos sean bastante complicados, sobre todo cuando las plataformas debajo nuestro se desarman, y nos mandan de cabeza a los ríos de lava que fluyen debajo. Pero bueno, estamos jugando un videojuego, y esos son los riesgos que se corren. Por suerte, Harry cuenta con vidas ilimitadas, un concepto que se ha convertido en moneda corriente en los videojuegos. Es lógico. Con la extensión de los juegos modernos, el avanzar durante tres horas para luego terminar perdiendo y tener que hacer todo de vuelta, no agrada. Bueno, ahora también existe otra cosa llamada Save, que también tiene nuestro amigo Harry, y que se le proporciona en forma de libros que encontrará recorriendo los niveles. Además de tener que ir corriendo y saltando a lo loco (pero no mucho), habrá ocasiones en las que nuestro personaje deberá ser lo más sigiloso posible. Pero a no preocupar, con un simple movimiento mágico de nuestros pulgares, Harry caminará en puntas de pie, cuestión que nadie lo oiga.
Los gráficos del juego no dejan nada que desear, y están muy bien logradas las perspectivas en ciertas habitaciones, donde los personajes se alejan de la cámara, dando una muy vistosa sensación de profundidad. Si te gusta Harry Potter, y tenes un GBA (y si cuentan con una Gamecube, la versión de este juego para esa consola, y el cable Link, podrán acceder a niveles secretos, y de paso, una publicidad encubierta), CoS es un título que no podés dejar pasar.

GBA » 7.2 » ALOHOMORA » JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, LA CONEXIÓN CON GC.
LO PEOR: SALTAR EN ALGUNAS PLATAFORMAS ES COMPLICADO
REJUGABILIDAD: NO
DIFICULTAD: MEDIA

Harry Potter and The Chamber of Secrets

ELECTRONIC ARTS
GENERO: RPG
SIMILAR A: Cualquier RPG clásico.



Uno de los objetivos de Electronic Arts con Harry Potter, era producirlo para todas las plataformas disponibles, para que nadie se perdiera de disfrutar la Pottermanía. Por eso es que también podemos ver que se han esmerado en hacer un juego para Gameboy Color, una consola en estos momentos ya casi extinta, pero que todavía mucha gente conserva. Además, al ser el Gameboy Advance compatible con esta, más de un maniático del mago anteojudo querrá conseguir esta versión, además de la de GBA.
CoS para Gameboy Color es muy diferente del resto de las versiones, no sólo por el poco poder gráfico conque cuenta la portátil, sino también porque es un RPG clásico. La historia es la misma que la del resto de los juegos, pero aquí tendremos el placer de poder controlar otros personajes aparte de Harry, ya que estos se nos unirán en las peleas. El juego concentra toda la estrategia en coleccionar las famosas cartas de los magos, ya que estas nos servirán para ejecutar combos de hechizos para destruir más rápidamente a los enemigos. A diferencia de muchos otros juegos del género, los enemigos no aparecen al azar, sino que los veremos en forma de nubes, con las entablaremos pelea al instante si nos topamos con ellas. Todo está ahí: puntos de experiencia y de magia, muchos hechizos con diferentes niveles de potencia. Además de todos estos elementos clásicos de los RPG, el juego tiene muchos minijuegos muy amenos, entre los que podremos deshacernos de los molestos gnomos, enfrentar a los pixies locos, o preparar una poción multijugos. Los gráficos están entre lo mejor que puede alcanzar el GB Color, y para todos aquellos que quieran ver uno de los últimos grandes juegos de esta plataforma, no duden en conseguir este cartucho.



GBC » 7.6 » EXPELLIARMUS » JUGADORES: 1
LO MEJOR: LOS MINI-JUEGOS, EL SISTEMA DE COMBOS
LO PEOR: LOS ENEMIGOS A VECES SON MUY DUROS
REJUGABILIDAD: NO
DIFICULTAD: MEDIA

ATV OFF ROAD FURY 2

RAINBOW STUDIOS / SCEA

GENERO: Simulador de cuatriciclos
SIMILAR A: ATV Off Road



LOS MOVIMIENTOS DEL PILOTO INFLUYEN EN EL DESEMPEÑO DE LA MOTO

Para variar un poco, me puse a analizar algo con ruedas, no teniendo mejor idea que agarrar ésta, la segunda parte de ATV Off Road Fury un juego -al igual que la primera entrega- idéntico a Motocross Madness, con la única distinción que en vez de motos, manejamos cuatriciclos. Para todos aquellos que no hayan jugado la primera parte, les comento que la segunda trae algunas incorporaciones nuevas, aunque un 80% del juego permanece como copia fiel de la primera parte. En ATV Off Road Fury 2, tendremos que montarnos en uno de estos caballos de cuatro ruedas, y así recorrer los diversos escenarios que propone el juego, alternando de modo entre lo que serían las clásicas carreras estilo motocross que estamos acostumbrados a ver, y las piruetas, al más puro estilo Tony Hawk. Estos dos estilos se conjugan, brindando carreras en las que seremos recompensados si logramos realizar alguna pirueta en un salto, y sesiones de Freestyle, en las que lograremos las mejores piruetas mientras mejor y más velozmente encaremos los saltos.

El modo principal de ATV Off Road Fury 2 es el campeonato, donde tendremos que competir en series de cinco eventos, los cuales irán incrementando su dificultad. En dichos eventos, obtendremos puntos de acuerdo a nuestra actuación, más otros tantos que nos darán de bonus por finalizar cada uno de estos eventos. Estos puntos podrán ser utilizados para destrabar nuevos cuatriciclos, como así también trajes, botas, guantes, cascos, gafas, pistas, e inclusive nuevas modalidades de juego.

La otra modalidad de competición está dada por el Freestyle, que consiste en competencias en las cuales dispondremos de dos minutos para realizar una serie de pruebas, como por ejemplo obtener un determinado número de objetivos verdes, o rojos. El juego en sí resulta interesante, y sigue atrayendo tanto como lo hiciera su primera parte, aunque repetir la fórmula tan al pie de la letra termina por cansar a no ser que tengamos el Bradband Adapter y juguemos con otra gente en Internet. N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



LO MEJOR: LA FÍSICA Y LOS ESCENARIOS. EL MULTIPLAYER.
LO PEOR: RESULTA FRUSTRANTE Y MONÓTONO.
REJUGABILIDAD: SOBRE TODO EN INTERNET.

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

NBA LIVE 2003

EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS

GENERO: Basket
SIMILAR A: Toda la serie NBA Live



MUTOMBO Y SHAQ: DOS GIGANTES ONE-ON-ONE

NBA Live 2003 (NBA 2003) es un excelente ejemplo de que, cuando se tienen ganas, todavía es posible crear buenos juegos para nuestra querida PSOne. La nueva entrega de la saga cuenta este año con Jason Kidd como figura estelar, y temas de Snoop Dogg y Busta Rhymes, entre otros. Pero la gran novedad de esta versión es la endiablada velocidad que la gente de EA le ha implementado, muy superior a cualquiera de las versiones anteriores. Esto favorece un ritmo de juego velocísimo, con profusión de volcadas, fast-breaks, pases muy veloces, y marcadores finales muy abultados, todo ello en detrimento del realismo, lo cual aleja a NBA 2003 del terreno de la simulación, para meterlo de lleno en la categoría de los arcades. Siguiendo con esta idea, los porcentajes de acierto, sobre todo en triples, son zarpadísimos: por ejemplo, Derek Fisher (L.A.Lakers), bordea el 80%, una locura.

A diferencia de las versiones para las consolas mayores, NBA 2003 no posee un modo franquicia, pero compensa esta omisión en gran forma, ofreciendo un modo one-on-one plagado de figuras, en el que por ejemplo podremos competir con Michael Jordan, y un campeonato de triples.Los modos de juego normales son tres: Exhibition (el clásico multiplayer en el que también podemos competir con la IA, y hasta tenemos la posibilidad de jugar con All-Star Teams desde la década del '50), Season (Temporada) y Play-Offs. El multiplayer es excelente, y sobre todo empleando los "equipos-leyenda", de los cuales los stats de los jugadores son impresionantes, y generan jugadas espectaculares. Y como les contamos antes, la enorme velocidad del juego quita realismo, pero añade diversión a toneladas, permitiendo romper defensas valiéndose del Turbo. A su vez, les cuento que los replays son muy buenos, y permiten apreciar la acción con todo detalle. La variedad de opciones que posee el juego es digna de mención: NBA 2003 es un juego muy completo, y hasta las sesiones de basquet callejero "one-on-one" se disfrutan muchísimo. Existen 4 niveles de dificultad: rookie, starter, all-star, y superstar. Los dos primeros son fáciles, mientras que el tercero es bastante competitivo, y el cuarto es imposible.

Los gráficos son muy buenos, y se nota el esfuerzo por aprovechar las posibilidades de la PSOne al máximo, con jugadores cuyas texturas han sido modeladas a partir de los jugadores reales, en forma bastante decente. En definitiva: si no sos un purista del realismo, y te gustan el basket y la acción arcade, NBA 2003 es un juego para que tengas muy en cuenta. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

PSOne » 8.0 » EXCELENTE » JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: GRÁFICOS. OPCIONES. JUGABILIDAD.
LO PEOR: FALTA EL MODO "FREE CONTROL" CON EL STICK DERECHO, QUE POSEEN LAS VERSIONES DE LAS CONSOLAS DE ULTIMA GENERACION
REJUGABILIDAD: MUCHA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
VARIABLE				

BLOODRAYNE

TERMINAL REALITY / MAJESCO GAMES
GENERO: Acción bien Gore
SIMILAR A: Max Payne

LA VERDAD, NO SE SABE SI LA ESTA PASANDO BIEN O MAL...

Los vampiros están de moda, y para cerciorarse de eso, basta con ver otros títulos como Blade o Buffy, que repiten la vieja temática de castigar incansablemente a estas criaturas de la noche. Esta vez nos daremos un descanso de todo eso, y encarnaremos a Rayne, una hermosa pelirroja, mitad vampiro, mitad humana. El juego, ambientado en los años '30, comienza en un pantano donde una especie de virus contagiado por una especie de arañas gigantes está convirtiendo a las personas en zombies.
Nuestra misión es evitar que el virus se propague, y para eso deberemos destruir a la madre de las "arañitas". Al terminar la misión exitosamente, algo macabro sucederá, y aquí comienza la verdadera historia.

Cinco años después...

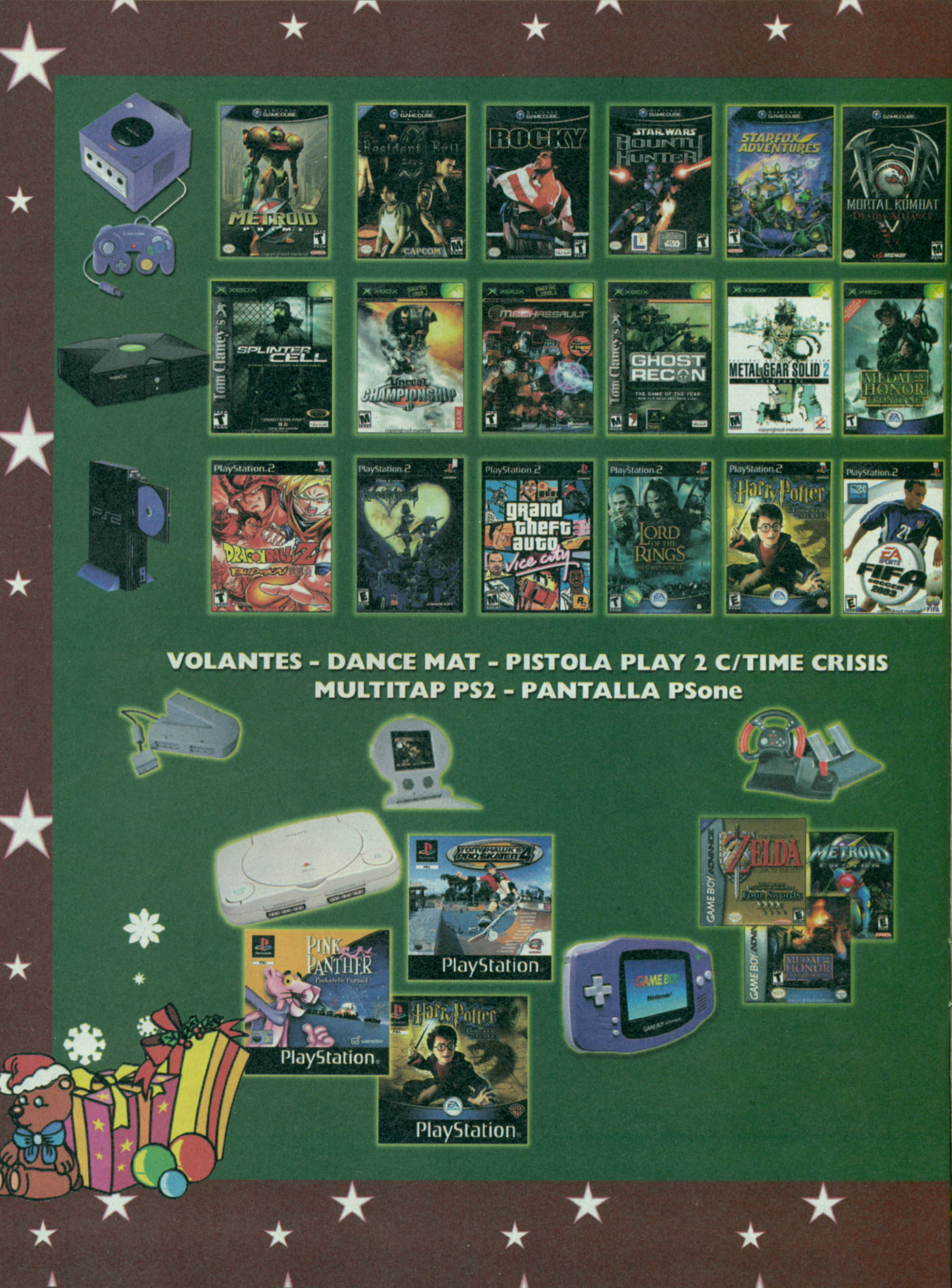
A Rayne le es encargado por parte de la Brimstone Society el asesinar a nazis que ocupan altos cargos, los cuales se encuentran en una base secreta ubicada nada más y nada menos que en nuestra querida Argentina. En esta base, se están llevando a cabo experimentos sobrenaturales que nunca deben ver la luz.
Bloodrayne es un arcade cargado de acción y sangre. Como típico juego de acción 3D que es, los escenarios son gigantescos, y gracias a que se desarrollan en interiores tienen muchas habitaciones parecidas y es fácil perderse. Los gráficos son muy buenos, sobre todo en la versión de Xbox. Las sombras dinámicas y el diseño del personaje principal ayudan a la ambientación del juego, pero esto pasa a segundo plano al notar la poca cantidad de polígonos con los que cuentan los enemigos. Los gráficos de la versión de PS2 no son inferiores a los de Xbox, pero en ciertas partes el juego sacrifica cuadros por segundo para mantener la calidad.
La pesadilla del juego es el control, ya que el que viene predeterminado es de todo, menos intuitivo. Por suerte, tenemos una buena variedad de configuraciones que salvan este detalle, pero a primera vista puede resultar bastante frustrante. Esto sucede sobre todo por la dificultad a la hora de realizar ciertos movimientos. Y si de movimientos hablamos, nuestra señorita vampiro cuenta con una gran cantidad de ellos, los cuales se van incrementando a medida que avanzamos en el juego. Sin duda, él más interesante de todos es colgarse de los enemigos para chuparles la sangre. Tendremos que aprender a usar este movimiento con maestría, ya que es él más importante del juego: porque es la única forma de poder recuperar energía.
Como todo vampiro con cierta clase, Rayne cuenta con poderes que nos ayudarán a detectar a los enemigos desde lejos. Tenemos el Bloodrage, un estado en el que la muchacha se descontrolará, y volarán pedazos de cuerpo por todos lados, o el famoso Bullet "Max" Time, pero ilimitado (sí, se puede completar un nivel entero en cámara lenta, si se lo desea). Después de todo, ser vampiro tiene que tener sus ventajas. Pero también tiene sus desventajas. Rayne es sensible al agua, y al menos contacto con ésta, nuestra energía empezará a menguar rápidamente. El sonido es medio berreta, las voces de los actores son aburridas y carentes de expresión, y la música casi inexistente: aparece de vez en cuando, tratando de crear tensión en ciertas escenas, pero queda muy desenganchada.
Los atractivos del juego se centran en las espectaculares peleas, las escenas típicas de película clase B, con chorradas de sangre para la diversión de más de uno, y en observar los atributos femeninos de la protagonista y de un par de personajes secundarios, que nos llamarán bastante la atención. En fin, todo lo que un juego necesita según el criterio de muchas personas, pero que no alcanza para lograr un clásico. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

PS2	7.7	MUY BUENO	JUGADORES: 1
GC	7.7	MUY BUENO	JUGADORES: 1
XBOX	7.9	MUY BUENO	JUGADORES: 1

LO MEJOR: LOS BAÑOS DE SANGR.E. LA PROTAGONISTA.
LO PEOR: QUE ES CORTO. EL SONIDO.
REJUGABILIDAD: NO

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%



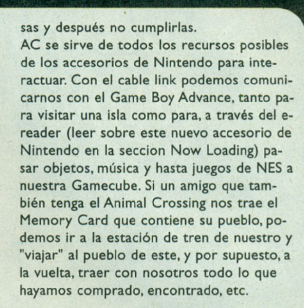
VOLANTES - DANCE MAT - PISTOLA PLAY 2 C/TIME CRISIS
MULTITAP PS2 - PANTALLA PSone
METROID PRIME
Resident Evil Zero
ROCKY
STAR WARS BOUNTY HUNTER
STARFOX ADVENTURES
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
Tom Clancy's SPLINTER CELL
Unreal CHAMPIONSHIP
MECHASSAULT
Tom Clancy's GHOST RECON
METAL GEAR SOLID 2
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
PlayStation.2
DRAGON BALL Z
grand theft auto vice city
LORD OF THE RINGS
Harry Potter
FIFA 2003
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
PlayStation
PINK PANTHER
PlayStation
Harry Potter
PlayStation
ZELDA
METROID
MEDAL OF HONOR
GAME BOY

ANIMAL CROSSING

NINTENDO
GENERO: Indefinible
SIMILAR A: No hay nada que se le parezca



De vez en cuando nos encontramos con cosas tan pero tan raras, que no entran en ninguna categoría en particular. Animal Crossing (AC) es un claro, clarísimo ejemplo de ello. AC viene con un Memory Card 52 de regalo, ya que no sólo es imprescindible para jugarlo, sino que lo ocupa en su totalidad con los datos del pueblo en el que nuestro personaje va a vivir.
La experiencia comienza a bordo de un tren, donde tras una amena conversación, conseguimos que uno de los personajes que viven en nuestro futuro pueblo nos ceda una casa en forma de préstamo –que habrá que ir pagando de diversas formas, aunque sin presiones bancarias, ni de tiempo- y ese es básicamente "el objetivo" de AC. Podemos pagarla y comprar una nueva, pero nunca tendremos un tiempo limite para nada, ni la necesidad de cumplir ningún objetivo en concreto. AC se basa en la interacción.
En el pueblo -qué como comentamos se genera en el Memory Card– es totalmente aleatorio, diferente cada vez que comenzamos un nuevo juego. Allí encontraremos nuestra casa, y tres más que podrán ocupar familiares o amigos con el mismo Memory Card.



Pero ¿Qué ES Animal Crossing?

AC es una cosa rara, ni me atrevería a llamarlo "juego", ya que sencillamente no lo es. Es una experiencia interactiva como pocas, pero no lo que estamos acostumbrados a ver. En un principio, sobre todo durante los primeros días, podemos hacer muy pocas cosas en concreto, aunque este juego hace de la vagancia un culto. Tras nuestro arribo tenemos un trabajo que atender, vamos a ir conociendo a nuestros vecinos, y mantener con ellos charlas que ellos recordarán al pie de la letra, así que atentos con prometer cosas y después no cumplirlas.
AC se sirve de todos los recursos posibles de los accesorios de Nintendo para interactuar. Con el cable link podemos comunicarnos con el Game Boy Advance, tanto para visitar una isla como para, a través del e-reader (leer sobre este nuevo accesorio de Nintendo en la seccion Now Loading) pasar objetos, música y hasta juegos de NES a nuestra Gamecube. Si un amigo que también tenga el Animal Crossing nos trae el Memory Card que contiene su pueblo, podemos ir a la estación de tren de nuestro y "viajar" al pueblo de este, y por supuesto, a la vuelta, traer con nosotros todo lo que hayamos comprado, encontrado, etc.

Interacción a full

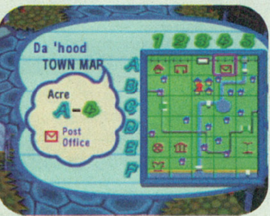
El reloj interno de la consola se utiliza para controlar el paso del tiempo y de los días. Si jugamos de noche, en el juego también será de noche, y todos los negocios estarán cerrados y la actividad será mínima, en cambio de día el movimiento es mucho más notorio. También y completamente al azar nos tocan días de lluvia o de sol, y en épocas invernales, la nieve caerá sobre nuestro pequeño pueblo. AC también se percata de ciertas fechas, como Halloween –el 31 de Octubre- o Navidad –aquí, para contentar a todos denominado el "día de los regalos"- y si usamos AC en esos días en especial nos llevaremos sorpresas como que todos estarán disfrazados para la ocasión, veremos a nuestros vecinos pidiéndonos caramelos o cosas por el estilo. Incluso podremos comprar –si es que no lo agarramos demasiado





Por más que Animal Crossing no tenga un objetivo predefinido, aburrirnos es prácticamente imposible debido a las cientos de cosas a las que podemos dedicar nuestro tiempo, desde decorar nuestra casa hasta buscar fósiles para el museo...

tarde, y se hizo de noche- nuestro propio disfraz y salir a recolectar caramelos. Todo muy detallado. En el pueblo existe un Shop donde van rotando los items día a día, y en el que podremos ir comprando desde cosas para adornar nuestra casa, -que de entrada esta bastante pobre en cuanto a decoración- hasta una pala para probar suer-





PODREMOS JUGAR A LOS JUEGOS DEL VIEJO Y QUERIDO NES QUE VAYAMOS ENCONTRANDO...

te excavando en los bosques, o una caña para dedicarnos a la pesca, entre muchas cosas más. También podemos venderle al dueño algunas de las cosas que nos dan o encontramos por ahí.

Hay un museo al que podemos enviar fósiles para que pongan en exhibición en el caso de que encontremos alguno y lo hagamos analizar enviándolo en el correo que también encontraremos en AC. Aquí también es posible enviarles objetos a nuestros amigos indicándole el nombre exacto tanto de su personaje como de su pueblo y nos darán un numero de identificación que nosotros tendremos que decirle por vía telefonica o personal y el podrá reclamarlo en su juego, en su casa. Asombroso, pero ojo que nosotros el objeto no lo veremos nunca más, a no ser que nos lo devuelva nuestro amigo o lo consigamos de otra manera. El juego también viene con algunos regalos y sorpresas –que generalmente nos llegan por el mencionado correo del pueblo-. Por ejemplo en nuestro caso, de parte de Nintendo nos vinieron en la memory de regalo, dos juegos de NES –el juego emula la vieja y querida NES a la perfección y ya son decenas los juegos que podemos conseguir o que se pueden comprar y jugar con el e-reader y un Game Boy Advance. AC tiene tantas opciones y variantes que es imposible enumerar todo en tan poco espacio.



SUERTUDO! NUESTRO ALTER EGO ENCUENTRA UNOS $

En definitiva

Animal Crossing es una experiencia única, no es para chicos, ni para grandes. Es para todos los usuarios de mente abierta. Es una nueva forma de "jugar" en la que todos los días, nos sorprenderán con algo nuevo. Un hallazgo del que, por lo que vimos, todavía tiene muchisimo para dar en el futuro gracias a las increíbles variantes que encontramos en su versatilidad para su interconexión entre jugadores y accesorios. AC va a dar que hablar durante muchísimo tiempo, ya que no es algo que los que estamos viendo juegos todo el día estemos acostumbrados a ver. Nintendo nos vuelve a sorprender una vez más con un producto que solo podemos resumir en una sola palabra: Brillante. N

POR DON CLERICUZIO

GC » 9.0 » INNOVADOR » JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: PODEMOS HACER DE TODO. PERO DE TODO ¡EH!

LO PEOR: NO SE LO PUEDE CONSIDERAR EXACTAMENTE UN "JUEGO"

REJUGABILIDAD: INFINITA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

THE CODE MONKEYS / ELECTRONIC ARTS
GENERO: Skate
SIMILAR A: Tony Hawk's Pro Skater

Es una triste realidad: algunos nacen con estrella, y otros, estrellados. En el número anterior, les contamos la maravillosa historia de Rocky, una licencia por la que muchos no daban ni 2 Lecop, transformada en un juego espectacular. Pero este mes les mostramos la cara más corriente de la moneda. La licencia de Los Simpsons ofrece muchísimo material para crear un juego excelente. Sin embargo, parecen empeñados en usarla para crear los peores juegos posibles. Cada vez que un juego les sale mal, inmediatamente le estampan las caras de esta famosa familia para ver si pueden vender algunos ejemplares. Y deben vender. Y mucho. Es la única explicación posible.

Vamos al grano. The Simpsons Skateboarding es, sencillamente, una porquería. Tratar de describirlo de una forma más elegante sería faltar a la verdad. Veamos entonces. ¿Gráficos? Malos. ¿Jugabilidad? Patética. ¿Sonido? Deficiente. ¿Originalidad? Ninguna. Si hay algo bueno en el juego es, precisamente, la licencia en la que está basado. Pero es claro que eso solo no va salvar la situación. The Simpsons Skateboarding no es más que un Tony Hawk Light, en su nueva presentación, con 0% de gracia. Y si hay algo que es imperdonable, es que un juego de los Simpson no nos haga reír. Lo más extraño, es que el juego ni siquiera intenta arrancarnos una sonrisa. Cada vez que efectuemos algún combo, nuestro personaje hará algún comentario sin gracia, y Kent Brockman, reportero televisivo de Springfield, acompañará el comentario con otro, sencillamente estúpido. Al principio, solo podremos elegir a uno de los cuatro miembros del clan Simpson. Al alcanzar los objetivos de cada nivel, iremos habilitando otros personajes como Nelson, Otto, y otros. Claro que la jugabilidad no ayuda. El engine, choreado de Tony Hawk, no sirve de mucho. La habilidad de los Simpson con el skate nos hace preguntarnos si no estarían más cómodos jugando al ajedrez. Hmmmm... mejor no dar más ideas. El juego cuenta también con un modo Multiplayer. Si tienen algún amigo pesado, simplemente, muéstrenselo al imbancable. Al sugerir jugar una partida de a dos, garantizamos que no lo van a ver nunca más. Por más fanáticos que sean, recomendamos evitar este juego a toda costa. Considérense advertidos. N SEBASTIÁN RIVEROS

SÍ, EL JUEGO ES ASÍ DE FEO

PASEAR POR SPRINGFIELD NUNCA FUE TAN DEPRIMENTE

PS2 » 3.5 » JUIIIRAAA!! » JUGADORES: 1
LO MEJOR: SIRVE PARA ESPANTAR SUEGRAS Y OTROS BICHOS
LO PEOR: QUE SE HAGA TAN MAL USO DE LA LICENCIA
REJUGABILIDAD: HAY QUE TENER ESTOMAGO...

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80 % 100%

SPORTS SUPERBIKES 2

MUD DUCK / MIDAS GAMES
GENERO: Simulación Motos
SIMILAR A: Otros juegos del género



Todos sabemos, y tenemos que aceptarlo, que nuestra querida y tan preciada PSOne está llegando a su fin, esperando el momento adecuado para dar el último aliento. Y juegos como este, vienen a confirmar que más vale dejar de lado a la gallina de los huevos de oro de Sony, antes que empezar a bastardearla con productos mediocres, como por ejemplo Sports Superbikes 2.

El modo de juego, no es ni más ni menos que el de correr carreras en diferentes circuitos, para poder lograr la cantidad suficiente de puntos que nos permitan coronarnos como campeones de la especialidad.

En el modo campeonato, dispondremos de tres diferentes eventos en los cuales competir: Tundra Trophy, Mexican Rally y Countryside Challenge. La diferencia entre estos tres eventos, está dada por la dificultad, y por los circuitos en los que correremos. A su vez, el juego nos permiter correr estos torneos, en tres niveles de dificultad diferentes, los cuales están marcados por la obtención de dos licencias: la A y la B, más el torneo Amateur, para el cual no necesitaremos ninguna licencia. Estas licencias se pueden obtener mediante la realización de una serie de pruebas en el modo Skills Test. Además del modo de campeonato, Sports Superbikes 2 nos permite jugar carreras simples, entre 1 o 2 jugadores, e incluso un modo de campeonato para 2 jugadores.

Lástima que todo lo lindo que pueda llegar a sonar esto, se ve opacado por un desarrollo mediocre, con unos gráficos más que patéticos, llenos de glitches, y con una velocidad semejante a la velocidad punta que puede llegar a desarrollar la tortuga Manuelita en los 100 metros llanos. El sonido tampoco es nada de otro mundo, bah, es de otro mundo, porque en este no podemos escuchar ninguna melodía, sólo los efectos sonoros que están como para cumplir y nada más. La jugabilidad es decente, aunque toma su tiempo acostumbrarse al movimiento de las motos. Aparte, resulta una gran diferencia cuando pasamos del modo amateur a la licencia A, donde tenemos que aprender a frenar en cada curva, cosa que resulta casi impoosible, ya que parece que se olvidaron de ponerle frenos a las motos, y necesitaremos enormes distancias para desacelerar antes de tomar una curva. Como para ni siquiera mirarlo... N

ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PSOne » 5.0 » PUAJ! » JUGADORES: 1-2
LO MEJOR: QUE YA CASI NO SALEN JUEGOS COMO ESTE
LO PEOR: VER LÍNEAS ANTERIORES
REJUGABILIDAD: SI, CLARO!

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

Felices

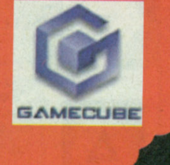


Antes de comprar
Consulta nuestras
Ofertas





Sega Dreamcast





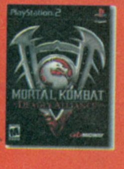
TODAS LAS NOVEDADES

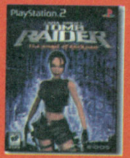










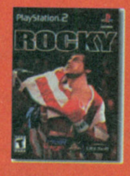


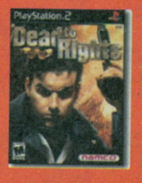


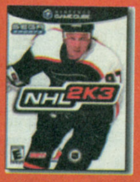








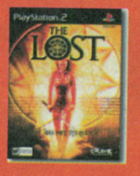


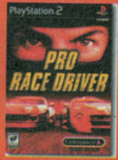


V
PAI
PO

















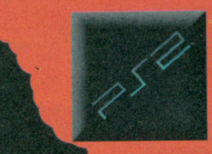
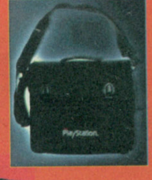
Internet :www.



Te desea Power All
Siempre Junto a vos







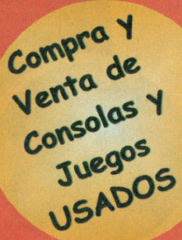




Compra y Venta de Consolas y Juegos USADOS

VENTAS A TODO EL
IS POR REEMBOLSO
R MAYOR Y MENOR

988 Cap.Fed.
aza Once







erall.com.ar
.powerall.com.ar

PINK PANTHER: PINKADELIC PURSUIT

ÉTRANGED LIBELLULES / WANADOO

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Cualquier Plataformas 2D



Ya hace unos números veníamos anunciando en la sección de news la inminente llegada de un videojuego de la famosa Pantera, y no estamos hablando de "Pocho la Pantera", sino de aquella que supo ganarse nuestro corazón cuando éramos apenas unos gurrumines. Ahora que nosotros estamos crecidítos, les podemos decir a todos los que no la conocen, que la Pantera Rosa es todo un símbolo ya sea para aquellos que vieran las desopilantes películas de Peter Sellers, como aquellos que disfrutaron de tomar la leche con galletitas mientras veían los dibujitos a la tarde.
Y la sorpresa es que el grupo francés que programó el juego logró capturar el espíritu de la serie original, recordándonos los episodios más memorables en cada uno de sus niveles. El juego en sí es un simple arcade de plataformas 2D, en el que manejaremos a la Pantera Rosa tratando de recuperar las llaves de la caja fuerte donde se encuentra la herencia que le dejó su difunto Tío Rosa (tanto rosa, rosa me recuerda a Sandro).
La jugabilidad sorprende por lo sencilla y amena, y al ver lo que lograron con la versión de PSOne, no podemos esperar a ver qué tan buena puede llegar a estar la versión de PS2, que saldrá próximamente. Cada nivel repite la misma temática, la avariciosa pantera debera recorrer diferentes escenarios buscando llaves. Generalmente tendremos que atenernos al plan que nos aparece al comienzo de cada mision. Por ejemplo en un nivel tenemos que llevarle unas bananas a un gorila para que nos de acceso a un sector donde encontraremos una bomba que deberemos usar para desbloquear unas cajas antes que estalle, robar un pollo a un mozo, y así otras tareas encadenadas que nos permitan llegar a completar cada nivel. La parte difícil -y la más divertida- se encuentra en las persecuciones, que se dan cuando tomamos "prestado" algun objeto ya que sus dueños nos perseguirán incasablemente hasta recuperarlos. De todas formas, para despistar a los enemigos, nos podremos ocultar mimetizándonos con el fondo de ciertas partes del nivel, por ejemplo, poniéndonos una tulipa en la cabeza y haciéndonos pasar por una lámpara de pie, o confundiéndonos con el diseño de un jeroglíficoo un salvavidas.
Tambien existen niveles especiales como por ejemplo recorrer las vías del tren sobre patines y demas...
Mientras tanto, y en cada nivel, podemos ir recolectando unas monedas que nos sirven para abrir la galería de arte del juego.
Pink Phanter es realmente divertido y captura fielmente por primera vez las alocadas escenas de persecuciones de los dibujos animados. Mis únicas quejas serian que los objetivos son un poco repetitivos y que falta -y cómo se nota- la música original de Henry Mancini. Por lo demás, esto es "Felicidad Rosa". N

FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

PSOne 7.3 DI OUI JUGADORES: 1
LO MEJOR: QUE CAPTURA EL ESTILO DE LA SERIE ORIGINAL
LO PEOR: QUE FALTA LA MÚSICA DEL MAESTRO HENRY MANCINI
REJUGABILIDAD: HASTA DOS VECES SE LA BANCA...

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

SHREK: TREASURE HUNT

TDK MEDIACTIVE

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Lilo & Stitch

Era de esperarse que tarde o temprano Shrek, luego del patetico debut en Xbox, aterrizara nuevamente en el mundo de las consolas, y ahora precisamente en nuestra querida PSOne. Ya que hoy en día se ha convertido en la plataforma ideal para los mas pequeños, como en su buenos tiempos lo fueron el NES y el Sega Genesis. Este es el caso de Shrek, el simpático ogro gordinflón que, a pesar de divertir a miles de niños en la pantalla grande, difícilmente logrará sacarle una sonrisa hasta al más risueño con este título. El juego se asemeja bastante al de Lilo & Stitch, con la diferencia de que acá vamos a tener mucha libertad para recorrer los escenarios. Nuestro objetivo será recolectar todos los objetos necesarios para que nuestro amigote verde pueda concretar el picnic prometido a la princesa Fiona. Para ello, además de ir esquivando enemigos y saltando por plataformas suspendidas, tendremos que recorrer un amplio mapa que se encuentra dividido en diferentes áreas, en las cuales una vez recolectados ciertos items en particular, se nos dará acceso a varios minijuegos. El problema de Shrek es que en muchas ocasiones resulta irritante, primero por la pésima reacción del personaje cuando tenemos que saltar o esquivar, segundo por la rotación de las cámaras, que logra hacernos vomitar hasta el desayuno. Para empeorar las cosas, los gráficos no son demasiado atractivos, y –no me canso de repetirlo- todos sabemos que la pequeña PSOne da para mucho más que esto. Parece ser que los juegos mediocres se han convertido en moneda corriente para la querida consolita gris de Sony, por lo que creo que es tiempo de dejarla descansar en paz, de una vez por todas. N



TODO ESTO POR UN MALDITO PICNIC...

ALEJANDRO NIGRO

PSOne 4.0 UN OGRO JUGADORES: 1
LO MEJOR: TODO LO QUE LE FALTA AL JUEGO PARA QUE SEA DECENTE
LO PEOR: EL RESTO
REJUGABILIDAD: SI ESTAS AL DIVINO BOTÓN

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

KNIGHT RIDER

KOCH MEDIA / DAVILEX
GENERO: Autos con plataformas
SIMILAR A: Un Super Mario en patines

Quién no soñó alguna vez con pilotear a KITT, el mítico auto de la serie Knight Rider, conocida en nuestro país como El Auto Fantástico? Pues bien, ahora, gracias a la intervención de Davilex podemos hacerlo, aunque les advierto que se van a llevar una gran desilusión. Una verdadera lástima que una serie tan famosa, y con una idea tan genial para un fichín, haya podido ser destruida tán facilmente por la gente de Davilex y Koch Media. El juego empieza con una intro más que promisoria, mostrándonos imágenes de la serie, que nos hacen ilusionarnos con un juego digno de tal intro. Pero ni bien queremos empezar a jugar, nos aburren con un tutorial tan largo y tedioso, que lo único que hace, es obligar a apagar la Playstation 2, o ponerte a ver lo que está dando en ese momento Canal 9, ambas mejores opciones que comerte el bodrio que representa Knight Rider. Pero bueno, es mi deber realizar un buen análisis, por lo que junté coraje y pude terminar el tutorial, no sin antes darme cuenta que controlar a KITT es más difícil que cualquier misión dentro del juego, ya que los movimientos son tan toscos y mal logrados, que doblar puede requerir varios días de entrenamiento en la NASA.
Una vez que empiezan las misiones, nos damos cuenta que, para variar, son todas iguales: ir a un determinado lugar, escanear algo, y dirigirnos a otro lugar. Lo único, que rompe la monotonía es que entre algunas misiones, vamos a poder hacernos un tiempito para batirnos a duelo con archienemigos de KITT, como el diabólico camión piloteado por Garth, denominado Goliath, o el clon malvado de KITT, cuyo nombre es KARR.
Para empeorar las cosas, más que un juego de autos, esto parece Super Mario Inline Skater, ya que no sé de dónde, la gente de Davilex sacó la idea de que KITT puede saltar "a lo Mario", gracias a su Turbo Boost, que lo eleva unos cuantos metros sobre el suelo, permitiéndole así alcanzar techos. Además, tendremos que andar sobre cornisas, gracias a la habilidad de KITT de ponerse en dos ruedas. Como si no nos alcanzara con tener que doblar en cuatro ruedas...

CUANDO REALIZAMOS UN SALTO INTERESANTE, VEMOS CINEMÁTICAS...

Así que ya saben, si quieren malgastar su valioso tiempo, dedíquense a jugar Knight Rider. Pero yo les sugeriría en cambio que ocupen ese tiempo en cosas más productivas, como por ejemplo mandar cartas con muuuuuuchos insultos a la gente de Davilex, aconsejándolos que nunca más en su vida vuelvan a tocar una Playstation 2... N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2 » 5.5 » FEO, FEO » JUGADORES: 1

LO MEJOR: SINCERAMENTE, LA INTRO
LO PEOR: EL CONTROL. LAS MISIONES.
REJUGABILIDAD: PARA NADA.

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

REIGN OF FIRE

KUJU ENT. / BAM! ENTERTAINMENT
GENERO: Acción
SIMILAR A: Nada

Basado en la película del mismo nombre que se estrenó aquí como Reinado de Fuego, este es un juego cuya acción transcurre en un planeta que se encuentra dominado por dragones, y nosotros deberemos precisamente subsistir a los continuos ataques de estas bestias aladas. Lamentablemente, el juego continúa la misma línea de la película, y nos presenta un desarrollo que, al igual que el celuloide, no engancha en ningún momento, y muy por el contrario, aburre y se vuelve bastante frustrante al cabo de unos cuantos minutos.
Tras concluir las misiones de entrenamiento, nos enteramos que a lo largo del juego, estaremos a bordo de algún tipo de vehículo, el cual posee una torreta, como así también dos misiles, uno primario y uno secundario. De ahí en más, las misiones constantemente se remiten a realizar un cierto recorrido, escoltando a una determinada unidad, o llegando hasta un objetivo determinado. Por supuesto que el éxito en cada una de estas misiones, dependerá de que podamos eliminar a todos los enemigos del escenario, enemigos que están dividos en dos grandes grupos: los dragones, y una especie de lagartijas gigantes.
Hasta aquí todo muy lindo, pero los problemas comienzan cuando avanzamos un par de niveles, apenas empiezan a aparecer los dragones plateados. Estos bichos necesitan recibir varios misiles antes de sucumbir. Y antes de que podamos tumbar a alguno de estos bichos, de seguro se habrá cargado unas cuantas unidades aliadas, por no decir nuestra propia camioneta. Tras terminar la campaña, seremos obsequiados con la posibilidad de encarnar a uno de los dragones, aunque su movimiento resulta tosco, por no decir asqueroso.
Si pueden aguantarse todas estas cosas, entonces Reign of Fire puede llegar a porporcionarles algunos momentos de diversión, ya que sus gráficos son bastante correctos, y ver caer en picada a un dragon de veinte metros de envergadura produce algún que otro despojo de alegría. N



SI ESO NO TE INTIMIDA, NO SE QUE LO HARÁ...

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2 » 5.8 » FLOJO » JUGADORES: 1
GC » 5.8 » FLOJO » JUGADORES: 1
XBOX » 5.8 » FLOJO » JUGADORES: 1

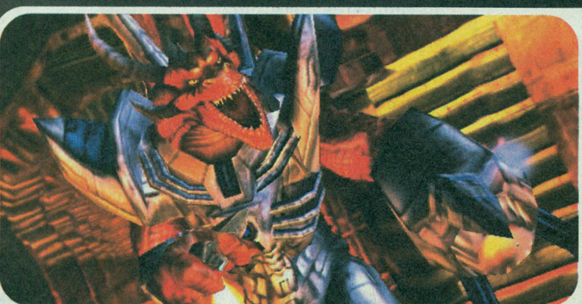
LO MEJOR: LA MAGIA DE LOS DRAGONES...
LO PEOR: RESULTA MONÓTONO
REJUGABILIDAD: NADA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

STARFOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

RARE / NINTENDO

GENERO: Acción / Aventuras
SIMILAR A: ¿Zelda: Ocarina of Time?



¿HACE FALTA ACLARAR QUE LOS GRÁFICOS SON IMPRESIONANTES?

Fox McCloud se baja de la nave de una buena vez, y nos muestra, quizás, los mejores gráficos que alguna consola hogareña puede ofrecer, en esta despedida de RARE del mundo de Nintendo –ahora en manos de Micro$oft-: este es él último juego que la gran N editará del genial equipo de desarrollo inglés.

Aunque Starfox Adventures: Dinosaur Planet (SADN) sea una experiencia gráfica impresionante, y un juego muy interesante en general, está lejos de ser lo mejor de RARE a la fecha. Con títulos como Conker's Bad Fur Day, o la saga de Banjo-Kazooie / Tooie, no es fácil lograr algo mejor así nomás, pero sin embargo, y pese al notorio apuro por terminarlo, nos encontramos ante un juego excelente. Con muchas ideas y la ejecución misma de otros juegos de RARE, pero sobre todo de Zelda: Ocarina of Time, SADP nos plantea la tarea de recuperar cuatro Speelstones y cinco Krazooa Spirits para reestablecer el orden en el Dinosaur Planet del título, que se encuentra sumido en el caos desde el robo de las mismas, haciendo que se desprendan cuatro segmentos del globo planetario que quedan orbitando alrededor del cuerpo principal, a modo de satélites. En la aventura no estaremos solos. Además de contar en casi todo momento con la guía holografica de los que quedan en la nave –como Pippi o Sleepy, de los juegos anteriores- estaremos acompañados por Tricky, un pequeño príncipe dinosaurio que nos acompañará durante casi toda la aventura y que será imprescindible para la resolución de muchos de los puzzles. Así como el bastón de la misteriosa Krystal, de mágicos poderes, que esta pierde durante la secuencia inicial, y que Fox usara durante el resto del juego no sólo para golpear a sus enemigos, sino también para resolver puzzles y cruzar obstaculos.



CUALQUIER SEMEJANZA CON "DINOSAURIO" O "PIE PEQUEÑO", NO ES CASUAL...

A medida que vamos avanzando en el juego, podemos ir a los sectores que se desprendieron del planeta en busca de las mencionadas Spellstones, y como no podia ser de otra manera, deberemos lidiar constantemente con una plaga de enemigos: los malvados secuaces del General Scales, que segun parece es el culpable de todo lo que esta pasando... aunque quizás no esté solo y quizas no sea el responsable principal de todo este problema. Quizas...

Gráficamente, como ya lo dijimos, el juego es brillante, desde los efectos del agua, los dinosaurios –que parecen extraidos de la película de Disney o de la saga de Pie Pequeño de Don Bluth-, y todo lo relacionado con personajes y efectos, es sencillamente impresionante. Tenemos una gran cantidad de acciones para realizar, y un menú muy, pero muy sencillo de utilizar en todo momento. Pero no andaremos todo el camino a pie. Hay unas secuencias donde montaremos a lomos de un enorme elefante Prehistórico, o también correremos en dos ocasiones a bordo de una especie de moto de nieve a propulsión, o incluso volaremos junto a un Pterodáctilo, entre otros "medios de transporte" poco usuales. También volaremos en nuestra nave al mejor estilo Starfox 64, pero estos viajes son cortos, y tan sólo un pretexto para unir el viaje a los diferentes sectores de Dinosaur Planet.

Poseemos varios ítems, como plantas-bomba o Fire Flies (para iluminar los entornos oscuros) y varias cosas más que hacen todo más llevadero. En el juego existe un solo Shop, donde podremos comprar todos los mapas de los niveles, y mientras los Scarabs –la moneda que se utiliza en el juego- nos lo permitan, los diferentes objetos, algunos de ellos imprescindibles para terminar el juego y otros que tambien encontraremos por ahi.

SADP tiene algunas cosas no muy convincentes, menores, pero las tiene. Los "jefes" son todos bastante sencillos de eliminar, y aunque gráficamente son alucinantes, el verdadero desafio nos lo plantea únicamente él último de todos. Por otra parte, el juego tiene un ritmo alucinante, pero desde el último tercio hasta el final del juego, pierde un poco el ritmo, sobre todo debido a ciertas secuencias al estilo Time Crisis o "sobre rieles" que no encajan con el resto. SADP es un juego excelente, que pudo haber sido un clásico de haberse pulido un poco más. Sin embargo, eso no quiere decir que no solo sea una maravillosa despedida de RARE de la marca Nintendo –por lo menos por el momento-, y que en definitiva nos encontremos ante uno de los mejores juegos para Gamecube, al día de la fecha. N

POR: DON CLERICUZIO

GC » 8.8 » EXCELENTE » JUGADORES: 1

LO MEJOR: GRÁFICOS, AMBIENTACIÓN Y JUGABILIDAD IMPRESIONANTES.
LO PEOR: JEFES DEMASIADO FÁCILES. SE CAE UN POCO AL FINAL.
REJUGABILIDAD: NINGUNA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

SNEAKERS

MEDIA VISION / MICROSOFT GAME STUDIOS
GENERO: Ratas y Ratones en un juego patético
SIMILAR A: La vieja y recordada "escondida"


LINDOS GRÁFICOS, PERO EL JUEGO ES DEMASIADO SIMPLE



¡TE ENCONTRÉ! BUENO, TAMPOCO TE GASTASTE MUCHO EN ESCONDERTE...

Sneakers es un bizarro intento por crear un juego de ingenio en un entorno 3D, con la premisa de encontrar a ciertos ratones que supuestamente nos robaron toda la comida de una fiesta. Un premisa estúpida, sí. Pero peor es el juego, en donde en una consola de última generación tenemos que controlar a unas ratas, pésimamente animadas, en unos niveles que, aunque muy lindos en su modelado no sirven de nada porque sólo nos podemos mover sobre caminos pre-fijados. Por otra parte, Sneakers tiene sólo 5 niveles, en los que básicamente tendremos que hacer dos cosas. Encontrar una cierta cantidad de ratones en un tiempo determinado –al mejor estilo "escondida"-, pero con la salvedad que estos ni se molestan en ocultarse demasiado, y otra parte en la que pelearemos con las diferentes pandillas de cada nivel. Aquí podemos "pausar" el juego, y al mejor estilo Baldur's Gate de PC, decidir quién de nuestro equipo atacará a cual de nuestros enemigos, pero la verdad es que a la hora de la acción, bastará con meterse en el medio y surtir a lo loco, que lo más probable es que nos vaya mejor. Asi es el desarrollo de todo el juego. La verdad que es una verdadera pena, porque con libertad de movimientos y un poco más de ingenio en la parte del diseño, se podría haber logrado algo interesante. Así como está, solo es recomendable para chicos de hasta 9 años, y que no sean demasiado exigentes, claro. N

POR: DON CLERICUZIO

XBOX » 3.9 » FLOJO » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LOS ESCENARIOS.
LO PEOR: UNA BUENA IDEA, LLEVADA A CABO DE MANERA IDIOTA.
REJUGABILIDAD: NINGUNA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0 – 20%	20% – 40%	40% – 60 %	60 % – 80 %	80 % – 100%

MARIO PARTY 4

HUDSON / NINTENDO
GENERO: Juego de tablero/arcades
SIMILAR A: La saga en general



ES VITAL APRENDERSE LOS SECRETOS DE CADA TABLERO

Las primeras tres entregas de Mario Party –para la recordada N64- fueron, como su nombre lo indica, una verdadera fiesta. Nada mejor que cuatro amigos frente a la consola, para disfrutar de una experiencia como pocas. Un tablero –entre varios que podemos elegir- y muchos y muy variados mini-games, donde ganar las monedas necesarias para hacernos con las estrellas que al final de los turnos harán que nos alcemos con la victoria. Obviamente, el juego tiene mil variantes, y todos los tableros tienen su propia temática y vuelta de tuerca. Además podemos jugar los mini-games ya habilitados por separado, y también podemos participar en una especie de reducto, donde dos personajes muy conocidos –aunque secundarios- de los juegos de Mario nos invitarán a intentar suerte en dos tableros extras, con reglas totalmente distintas a las del juego normal. Mario Party 4 es más de lo mismo. En eso estamos todos de acuerdo. Pero tambien es más de lo mismo de algo muy bueno, por lo que pasa más por uno, que por la originalidad del juego, el que nos vaya a interesar o no. También hay que tener en cuenta que para disfrutarlo a pleno es IMPRESCINDIBLE que cuenten con 4 pads, y sean 4 para jugar, ya que la máquina es insufrible. Si nunca jugaron un Mario Party y les interesa la idea, ni lo duden. Si ya jugaron las versiones de N64, ya saben de qué se trata. No van a salir defraudados. N

POR: DON CLERICUZIO

GC » 8.0 » FIESTERO » JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: UNA FORMULA EXITOSA EN LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO.
LO PEOR: NO SIEMPRE TENER A MANO A TRES PERSONAS MÁS PARA JUGAR.
REJUGABILIDAD: A FULL

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0 – 20%	20% – 40%	40% – 60 %	60 % – 80 %	80 % – 100%

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

EA SPORTS / ELECTRONICS ARTS

GENERO: Simulador de Golf
SIMILAR A: Un simulador de Golf...

LOS ESCENARIOS DERROCHAN CALIDAD

Después de jugar a la versión de PC de Tiger Woods PGA Tour 2003, me tocó revisar la versión de Xbox. Agarré el DVD para jugar un par de hoyos, pensando en que encontraría el mismo juego que tuve la enorme oportunidad de disfrutar en la compu. Pero nada más alejado de la realidad. Imagínense mi sorpresa, al ver que la versión de Xbox -que es identica a su vez de las de PS2 y Gamecube- difería en casi todos sus aspectos de la anteriormente mencionada, brindando un juego mucho más o-rientado hacia el arcade y la diversión. Por fin un caso en el que no se dedicaron simplemente a realizar ports entre sistemas, y se abocaron a la tarea de brindar productos diferentes, para jugadores diferentes.

Si hay algo que sorprende en Tiger Woods PGA Tour 2003 (TWPT 2003), es precisamente el nuevo modo de juego, que ofrece todas las características que podría ofrecer un simulador, pero mucho más arcade, como les comenté antes. Los controles son sumamente sencillos de manejar, incorporando el modelo de impacto TrueSwing, mediante el stick analógico. Nunca, hasta ahora, habíamos logrado encontrar la sencillez que necesitábamos al intentar dirigir el palo de forma correcta hacia la bola. Todo esto es más sencillo en TWPT 2003, aunque dispondremos de varios elementos más para incorporarles a la hora de impactar la bola. Antes de pegarle, podremos apretar varias veces el botón blanco, para darle mayor potencia a nuestro disparo. También podremos apretar repetidamente el botón negro, una vez que la bola esté en el aire, para lograr que esta rote hacia un determinado lado, logrando efectos increíbles.

A todo esto, tenemos que agregarle las cinemáticas hollywoodenses que incluye el juego, ya que cuando realicemos tiros muuuy potentes, entonces alguna escena nos mostrará, artísticamente, el momento en que nuestro jugador logra realizar tal proeza. De la misma manera, sentiremos la emoción reflejada en la cara de nuestro jugador, cuando alguna bola se esté dirigiendo hacia el hoyo de manera peligrosamente promisoria. Incluso sentiremos los latidos del corazón de nuestro jugador, cuando un tiro tenga muchas oportunidades de ser bien ejecutado, y esto será transportado a nuestro control, que latirá al ritmo del sonido. Sin lugar a dudas, son aditamentos que poco tienen que ver con el desarrollo del juego, pero que ayudan enormemente a meternos de lleno en los partidos.

El modo principal de juego, está dado por el Tiger Challenge, en el cual tendremos que enfrentarnos, empezando desde cero, contra todos los mejores golfistas del mundo, y así llegar a ser número uno. Las competencias oscilan entre partidos uno-contra-uno, pruebas de habilidad, y por supuesto, grandes torneos. Además del modo principal, podremos acceder a diferentes eventos, como ser: Skillzone (habilidades); Scenarios (pruebas en diferentes parajes); Skins (el que gana cada hoyo se lleva el pozo); Match (uno contra uno); Stroke (competencia clásica); Tournaments (grandes eventos organizados); Práctica; Speed golf (tendremos que realizar los hoyos en la menor cantidad de tiempo); y por último, Online Events, donde competimos en torneos importantes, y dejamos asentados nuestro record online.

Todo el dinero que podamos obtener en estos eventos, puede ser utilizado para ir mejorando las habilidades y equipamiento de nuestro golfista.

TWPT 2003 premia a los poseedores de otros productos de Electronic Arts. Cuando iniciamos el juego por primera vez, si es que tenemos algunos archivos salvados de otros productos de EA, recibiremos una pantalla de felicitaciones, en la cual nos informan, que debido a que fueron encontrados esos archivos, obtendremos ciertas ventajas, por ser "fieles" clientes de EA. Dichas ventajas, van desde más dinero a la hora de iniciar nuestra carrera, como así también habilidades más desarrolladas, y mejor equipamiento. Un dato que demuestra el esfuerzo que realiza la gente de EA para mejorarse día a día, y entregar productos tan sobresalientes, como el que me tocó analizar. N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2	9.0	UN LUJO	JUGADORES: 1 A 4
GC	9.0	UN LUJO	JUGADORES: 1 A 4
XBOX	9.0	UN LUJO	JUGADORES: 1 A 4

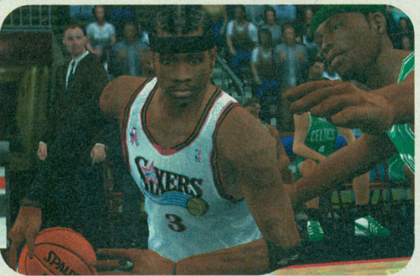
LO MEJOR: LA DIVERSIÓN. LAS CINEMÁTICAS. TODO.
LO PEOR: ALGUNOS GOLPES RESULTAN FRUSTRANTES
REJUGABILIDAD: MUCHÍSIMA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80 % 100%

NBA 2K3

VISUAL CONCEPTS / SEGA SPORTS

GENERO: Basket
SIMILAR A: NBA Live sin los aspectos arcade



NBA 2K3 NO PRETENDE SER UN ARCADE DE BASKET

Llegó la temporada en que tenemos que revisar todas las entregas anuales de cuanto juego de deportes ande rondando por ahí. NBA 2K3 teniendo como directo competidor a NBA Live 2003 de EA Sports, sabe distinguirse de su competidor, logrando superar en algunos aspectos a su rival, mientras que queda en desventaja en otros. Como no puede ser de otra manera, el juego nos ofrece la posibilidad de competir en todas las ligas Americanas de Basketball, esto incluye a la temporada oficial de la NBA. Y NBA 2K3 presenta una fuerte asociación de Sega çon ESPN, lo cual se empieza a percibir desde la intro, la cual comienza con la placa de presentación de Sportscenter, el noticiero deportivo de ESPN. Además de eso, todos los menús del juego, se encuentran diseñados con el formato televisivo de ESPN, por lo que serán sumamente conocidos para todo aquel que haya presenciado alguna vez los partidos de la NBA que transmite la famosa cadena y sin dudas un cambio oportuno ya que venia poniendo su nombre en títulos por lo general mediocres en su alianza con Konami. En cuanto al juego, NBA 2K3 apuesta a un desarrollo mucho más orientado hacia la simulación, al contrario de NBA Live 2003, basado en el estilo arcade. Este modo de juego genera mucha mayor dificultad a la hora de encestar la pelota, con una computadora que no deja prácticamente espacios libres, o jugadores sin marcar: quizás se les fué un poco la mano, porque realmente es muy difícil llegar libre al aro, como para poder realizar una volcada. De la misma forma, por más pases y triangulaciones que realizemos, nunca podremos encontrar ese jugador libre y en posición detrás de la línea de tres puntos, preparado para efectuar el disparo, lo cual termina cansando luego de unos cuantos partidos. Claro que cuando se juega contra otra persona esto no sucede, debido a los errores humanos que se cometen. Tambien es destacable la versión de Xbox que posee un mejor sistema de juego en linea. Si hay que evaluar a NBA 2K3 frente al producto de EA Sports, la última decisión tendrán que tomarla ustedes, si les gusta más la simulación que el arcade, entonces NBA 2K3 es el juego para ustedes.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



PS2	8.1	LA MASA	JUGADORES: 1 A 8
GC	8.0	LA MASA	JUGADORES: 1 A 4
XBOX	8.3	THE BEST	JUGADORES: 1 A 4

LO MEJOR: UNA EXCELENTE SIMULACION DEL DEPORTE
LO PEOR: ES BASTANTE DIFICIL
REJUGABILIDAD: CON AMIGOS O INTERNET A FULL

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80 % 100%

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

TOEJAM & EARL PRODUCTIONS / SEGA

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Un juego mediocre de plataformas

Esta es la continuación de una saga que saliera allá por los '90 para la consola Sega Genesis, juegos en los que manejábamos a dos deliciosos personajes alienígenas, en diferentes aventuras a lo largo y ancho de este planeta. Pues bien, en esta nueva entrega, a los viejos y queridos bichitos 2D, se les suman todos los avances tecnológicos de este nuevo siglo, y un nuevo personaje femenino, que llega para ayudar a nuestros amigos a rescatar los 12 discos míticos del Funk, los cuales habían sido robados por un malévolo personaje siniestro, y que ahora se encuentran esparcidos por todos los confines de la tierra.

El juego se desarrolla como todos los típicos juegos de plataformas: tenemos diferentes, escenarios, en los que accedemos a diferentes zonas, donde encontramos diferentes temáticas, y diferentes enemigos y misiones. Además, tenemos que ir juntando llaves, las cuales nos irán destrabando niveles superiores.

Los gráficos de ToeJam & Earl III: Mission to Earth son, sencillamente, excelentes. Lástima que hoy en día casi todos los juegos tienen buenos gráficos, por lo que el puntaje de cada uno empieza a recaer cada vez más en su desarrollo, originalidad, y diversión. Y es precisamente ahí donde el título en cuestión defrauda. Los escenarios, al principio resultan muy bonitos, pero al cabo de unos cuantos niveles, empiezan a ser sumamente aburridos y monótonos. Cada zona que habilitamos resulta una prolongación de la anterior, y las misiones, se repiten: simplemente tenemos que encontrar a un determinado personaje, el cual nos dará un objeto, que tenemos que entregarle a otro personaje, convirtiendo, o "funkificando" a todos los personajes del nivel, colectando todas las llaves posibles, y obteniendo ciertos objetos especiales. Como para quitarle la monotonía, el juego permite realizar la historia en modo cooperativo, a pantalla dividida. Esto es sin lugar a dudas, el punto fuerte del juego, y lo que lo salva de caer en la mediocridad total.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



EL VIEJO Y QUERIDO TOEJAM SE VOLVIÓ 3D

XBOX	6.5	HMMM...	JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: LA CAMPAÑA EN MODO COOPERATIVO
LO PEOR: ES DEMASIADO LARGO Y MONÓTONO
REJUGABILIDAD: NOP

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80% 100%

MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON

BANDAI GAMES

GENERO: Acción
SIMILAR A: Armored Core 3

Volvieron los robotos grandes y malosos a la PS2, y esta vez con todas las ganas. Desde que tengo memoria, nunca antes ha existido un juego de Gundam, aparte de los de estrategia por turnos, que haga realmente honor a esta extensa serie de anime. Para los que no conozcan Gundam, esta es una serie que trata sobre enfrentamientos políticos de diferentes grupos, que pelean por defender las bases espaciales que controlan.

Esta vez, Bandai se cansó de la mediocridad, y se puso las pilas como para desarrollar un juego como la gente. Y por lo que pueden ver, lo hicieron y muy bien. La sensación de manejar un Gundam está muy bien lograda, sobre todo en cuanto a la movilidad de los robots antropomórficos. Los gráficos en general son buenos, pero se notan las pocas ganas de crear texturas, ya que se repiten durante muchos niveles. El juego cuenta con dos modos para nuestro regocijo, Arcade y Campaign. En Arcade podemos elegir de entrada el Mobile Suit que queremos controlar, tanto en misiones en el espacio como en tierra firme. En Campaign, tendremos que cumplir misiones parecidas, pero empezaremos con un Gundam raso, y a medida que avancemos a través de los niveles, nos entregarán Gundams más poderosos. En este modo elegiremos las misiones en un mapa, que primero será el de la Tierra, y luego se extenderá por los demás planetas de la federacion espacial. Es interesante la opcion que nos de el juego de poder elegir cualquiera de los 2 bandos: la Federación o Zeon.

Las misiones generalmente consisten en escoltar tropas o armamento, evitar que destruyan ciudades, o mantener alejado al enemigo de cierto punto durante un tiempo determinado, hasta que lleguen refuerzos.



¿DE QUE LADO ESTAS AMIGO?

Federation Vs. Zeon cuenta también con un modo para dos jugadores, en el que lucharemos contra un segundo jugador y hasta dos enemigos controlados por la IA. Un juego recomendado para los fanáticos de la serie, y que resultará interesante para aquellos que aún no la conocen. N

FACUNDO MOUNES



FIFA SOCCER 2003

EA CANADA / EA SPORTS

GENERO: Fútbol
SIMILAR A: Toda la serie FIFA Soccer

Tras cinco meses desde su última entrega (FIFA Worldcup 2002 Korea-Japan), un nuevo FIFA Soccer se encuentra entre nosotros. Y debo decir, tras haber jugado las versiones para Xbox, PS2 y Gamecube, que no es fácil evaluar esta versión para PSOne. No se trata solamente del juego de las diferencias, como cualquiera podría imaginar. Veamos...

FIFA 2003 se focaliza en la competencia entre clubes. La variedad de ligas y equipos impresiona: 16 ligas, con 450 equipos, y más de 10.000 jugadores de todo el mundo, incluidas la Española, Italiana, Inglesa, la Major League Soccer norteamericana, la Bundesliga, y otras. Además, posee los planteles completos de los seleccionados que intervinieron en la Copa del Mundo de este año, y un set completo de camisetas locales y visitantes para cada equipo. Y como es costumbre en la serie, los planteles y calendarios oficiales de encuentros de todos los equipos se hallan al día. Los modos de juego incluyen Amistoso (el clásico modo multiplayer, en el que también podemos competir contra la AI), Temporada de Clubes, torneos y copas, tanto reales como creados por el usuario. Existen además varios torneos que podremos destrabar, mediante el clásico método de ganar el juego en los modos tradicionales que se nos presentan. La mecánica del juego es similar a la de las versiones para las consolas mayores. Pero precisamente aquí empiezan los problemas: lamentablemente, FIFA 2003 para PSOne es una versión hecha literalmente "para currar". Y no me refiero a las obvias diferencias impuestas por el hardware en cuanto a la calidad de los gráficos, y al hecho de que -obviamente- ninguno de los jugadores están modelados con calidad casi fotorrealística como los de las versiones para las consolas mayores. No. El problema de la versión para PSOne de FIFA 2003, es que no incorpora ninguna de las mejoras de las que disfrutan las demás: nada de engine mejorado, ni IA superior, ni mayor realismo, ni nuevo sistema para jugadas con pelota parada... nada de nada. Tan sólo la misma versión de siempre, con sus clásicos defectos y virtudes. Eso sí, con los planteles actualizados, los nuevos tracks musicales, la voz de Ally McCoist acompañando a John Motson, y la intro protagonizada por Giggs, Davids y Roberto Carlos. Y que no me digan que el nuevo engine no se puede programar para PSOne, porque ahí está Winning Eleven, para taparles la boca con su habitual espectacularidad. Eso sí, increíblemente, pude comprobar que esta versión posee algo de lo que carecen sus hermanas mayores: ley de ventaja. Sí, aunque sea difícil de creer, el juego la contempla..., lo cual me lleva a decir que si le pudieron incorporar a la IA un concepto tan avanzado, podrían haberlo hecho con todo lo demás. Evidentemente, la gente de EA considera que, siendo la PSOne una consola obsoleta, no vale la pena calentarse de más, y que los usuarios agradezcan que se acuerdan de ellos y al menos les ofrecen el juego.

Una lástima. N

¿BATISTUTA PATEANDO UN PENAL DE ZURDA? ¿QUE ES ESTO?

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

PSOne 6.9 BUENO JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: GRÁFICOS. SONIDO. COMENTARIOS DE JOHN MOTSON. OPCIONES.
LO PEOR: LE FALTA TODO LO QUE TIENEN LAS OTRAS VERSIONES. NO TIENE LIGAS SUDAMERICANAS.
REJUGABILIDAD: MUCHA

Muy Fácil | Fácil | Normal | Difícil | Muy Difícil
VARIABLE

TY THE TASMANIAN TIGER

KROME STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Super Mario Sunshine

Cuanto tiempo hace que no sale un buen juego de plataformas, que pueda siquiera hacerle sombra a la superestrella de Nintendo, Mario? Algunos quizás puedan responder esto, mencionando algún título que para ellos fue especial, pero que para la mayoría no pasó de ser un juego simplemente bueno. Sin embargo, esta vez quizás puedan llenar ese espacio con Ty the Tasmanian Tiger: un arcade de plataformas que tiene todo lo que se necesita en este tipo de juegos: gráficos, control, diversión, y jefes de fin de nivel muuuy grandes.

Ty the Tasmanian Tiger ha salido para todas las consolas de última generación, y se puede decir que el trabajo en todas ellas ha sido fantástico, logrando la misma calidad en sus tres presentaciones. Tan sólo la versión de Xbox se diferencia un poquito en sus gráficos, los cuales se encuentran mínimamente mejor definidos, pero nada que pueda inclinar la balanza hacia alguna de las consolas.

La historia detrás de Ty, nuestro querido y siempre enojado personaje, es la que le ha sido legada por sus antepasados, quienes durante mucho tiempo se encargaron de cuidar 5 talismanes mágicos, los cuales ahora se encuentran esparcidos por este mágico mundo, gracias a la intervención de un villano, que encerró a nuestros antepasados en una especié de vórtice espacial. Ahora nosotros tenemos que recuperar esos talismanes, para así poder rescatar a nuestros parientes felinos.

El modo de juego de Ty the Tasmanian Tiger es clásico. Tenemos que recoger en cada nivel un cierto número de piedras de fuego, las cuales nos serán entregadas al alcanzar diferentes objetivos dentro de cada escenario, y servirán para hacer funciona una máquina que localizará los talismanes tan preciados.


LOS MOVIMIENTOS DE TY SON MUY AGRACIADOS


TY TENDRÁ QUE VERSELAS CON LOS MÁS VARIADOS ENEMIGOS

Cada objetivo, así como la ubicación de cada una de estas piedras, puede ser consultado en cualquier momento poniendo pausa. Además de esto, Ty tendrá que vérselas con los más variados enemigos, todos propios del ambiente Australiano de donde es originario nuestro amigo. Así, encontraremos reptiles, cangrejos, cascarudos gigantes, tiburones, barracudas, e incluso buzos, que no tienen mejor plan que complicarnos el camino. Pero a no desesperar,ya que la mayoría de ellos sucumbirán ante el impacto de nuestros boomerangs, mientras que los más grandes, necesitarán de una buena mordida para quedar fuera de combate.

Aunque el desarrollo del juego no incorpora nada nuevo a los ultra conocidos arcades de plataforma, es en el aspecto técnico, más precisamente en el apartado gráfico, donde Ty the Tasmanian Tiger saca a relucir toda su chapa de campeón. Cada modelo de personaje, cada escenario, cada efecto, está pensado para explotar al máximo las capacidades de la consola correspondiente. La riqueza de colores y ambientes se conjuga a cada momento, brindando un espectáculo visual que se observa pocas veces en la vida. El hecho es que Ty the Tasmanian Tiger está plagado de detalles: el pasto que se mueve cuando lo pisamos, el agua que salpica cuando tiramos un boomerang, la tierra que se levanta cuando corremos, y otros muchos efectos que harán que no dejemos de maravillarnos a cada momento.

El sonido está muy lejos de lograr los niveles que alcanzan los gráficos, pero aún así no decepciona, logrando efectos muy correctos, y con una melodía que no aburre en ningún momento.

Por otro lado, el control en todo momento resulta sumamente intuitivo, y permite realizar movimientos muy precisos. Además, no se encuentra devaluado por el manejo de la cámara, el cual ha sido bastante cuidado, encontrando muy pocas ocasiones en las que la misma puede llegar a incomodar.

Si todavía no han tenido la oportunidad de jugar a un buen juego de plataformas este año, les recomendaría que se hagan con una copia de Ty the Tasmanian Tiger, ya que de seguro sabrá complacerlos, y entretenerlos por un buen rato. Y ni que hablar si tienen jugadores de corta edad, ya que su nivel de dificultad no es muy alto, a menos claro está, que deseen completar el juego al 100%.

ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL







LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS TRES VERSIONES SON MÍNIMAS

PS2	8.8	BRILLANTE	JUGADORES: 1
GC	8.8	BRILLANTE	JUGADORES: 1
XBOX	8.8	BRILLANTE	JUGADORES: 1

LO MEJOR: GRÁFICOS IN-CRE-I-BLES
LO PEOR: EN OCASIONES RESULTA MONÓTONO
REJUGABILIDAD: SUFICIENTE

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0 – 20%	40%	60 %	80 %	100%

ELECTRONIC THINGS

AUDIO ▸ VIDEO ▸ ACCESORIOS | TELEFONÍA ▸INSUMOS COMPUTACIÓNN

GRAN VARIEDAD DE WALKMAN USADOS ...



AV. CABILDO 2280 LOC. 30 - Gal. RIO DE LA PLATA
4782-7106 - Horario de Atención: 10,30 a 21:00 hs.

FIFA 2003

EA CANADA / EA SPORTS

GENERO: Fútbol
SIMILAR A: Toda la serie FIFA Soccer

En Next Level 42, les ofrecí una preview de FIFA Soccer 2003, en la que les comenté lo que la gente de Electronic Arts prometía para esta nueva entrega: un engine completamente renovado, con grandes mejoras en el juego en equipo y las tácticas, y que se basaría en los atributos reales de cada jugador, un nuevo modelo físico para la pelota, que elevaría el realismo de remates, pases y centros hasta niveles nunca antes vistos, y equipos "inteligentes" que adquirirían conciencia del resultado. A estas promesas de la gente de EA, sumé mis esperanzas de poder jugar al fin las ligas sudamericanas, y en especial, obviamente, la Argentina. Acostumbrados como estamos a las empresas que se van de boca, y prometen diamantes para luego entregar ladrillos, preferí esperar a tener el juego en mis manos y probarlo a fondo, antes de emitir un veredicto. Y pasados 5 meses desde FIFA Worldcup 2002 Korea-Japan, el tercer FIFA del año se encuentra entre nosotros. Veamos si EA cumplió con su palabra...

Ya desde el arranque, es evidente el esfuerzo de EA por producir la mejor entrega de la saga vista hasta el momento. Para la creación de FIFA 2003, se formó un "Concejo Futbolístico" compuesto por Roberto Carlos, Edgar Davids y Ryan Giggs, quienes no sólo pusieron una firma y la cara para unas fotos, sino que realmente se sentaron a "tirar ideas", en un esfuerzo por elevar el realismo del juego al máximo. Esto tiene un por qué. La serie FIFA Soccer ofrece versiones nada menos que para seis plataformas: PS2, PSOne, Gamecube, Xbox, Gameboy Advance y PC. Y en el caso específico de PS2 y PSOne, debe soportar una durísima competencia con el fenomenal Winning Eleven de Konami, considerado el mejor juego de fútbol para consolas que existe. Con el panorama de Winning Eleven ya comercializándose en Europa, y próximo a debutar en Estados Unidos, y los flojos números de ventas de los últimos dos FIFA, la gente de EA sabe que se juega mucho con el lanzamiento de esta nueva versión en todas las plataformas. Y lo demuestra, presentando la versión del juego más espectacular de la serie.

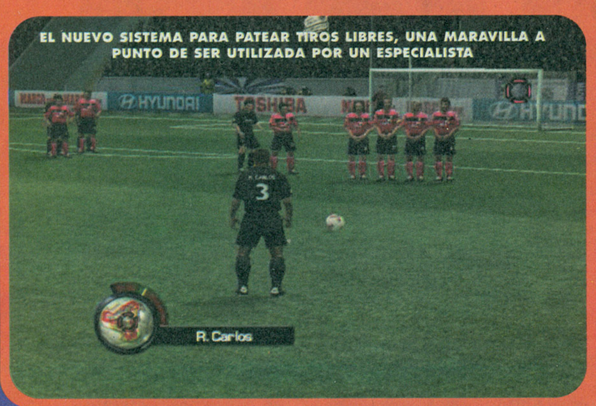
LAS REPRODUCCIONES DE LOS ESTADIOS CARACTERÍSTICOS DE CADA EQUIPO SON INCOMPARABLES

FIFA 2003 se focaliza en la competencia entre clubes: 16 ligas, con 450 equipos, y más de 10.000 jugadores de todo el mundo, muchos de ellos modelados a partir de sus contrapartes en la vida real. Entre ellas se cuentan la Española, Italiana, Inglesa, la Major League Soccer, la Bundesliga, y otras. Además, posee los planteles completos de los seleccionados que intervinieron en la Copa del Mundo de este año, y un set completo de camisetas locales y visitantes para cada equipo. Además existe un "set de equipos estelares", de los que los rostros de los jugadores se han modelado con especial cuidado, así como sus estadios, y de los que los hinchas entonan sus cánticos tradicionales. Entre ellos se cuentan los de renombre mundial, como el Real Madrid, Barcelona, Roma, Inter, Manchester United, Bayern Munich, y el Galatassaray. Y como es costumbre, los planteles y calendarios oficiales de todos los equipos se hallan al día. Los modos de juego incluyen Amistoso (el clásico modo multiplayer), Temporada de Clubes, torneos y copas, tanto reales como creados por el usuario. Existen además varios torneos que podremos destrabar ganando los torneos tradicionales.

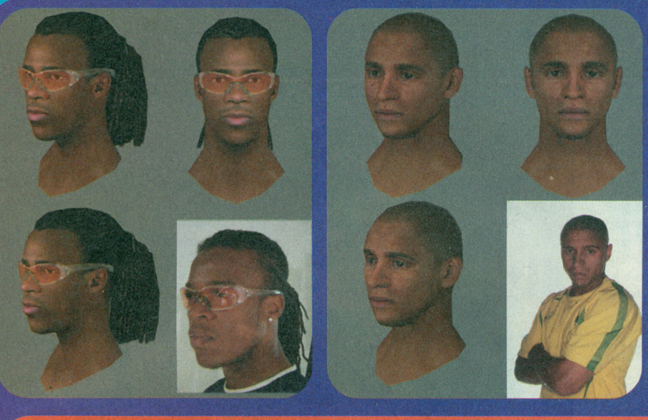
EL REALISMO EN LOS MOVIMIENTOS ESTÁ LLEVADO AL LÍMITE

La mejora más notoria de FIFA 2003, es su nuevo e impresionante engine (con un sospechoso aroma a Winning Eleven...). Este engine está pensado específicamente para premiar a los cultores del juego asociado y usan todos los botones de la interface. FIFA 2003 no permite ganar partidos sin juego de equipo, lo cual habla en favor del realismo alcanzado por la serie. Los jugadores ya no son capaces de performances heroicas, o de clavarla en el ángulo desde cualquier posición: no más ganar partidos en base a jugadas personales. Para ello, el "turbo" fue modificado para evitar abusos: ahora, los jugadores requieren espacio para desarrollar velocidad, y pierden control de la pelota al picar, siendo más fácil quitársela, y no pueden rematar al arco mientras pican. Hablando de remates al arco, antes bastaba con pisar el área con pelota dominada para sacar un remate perfecto. En cambio, FIFA 2003 provee un exacto control de pases y remates, permitiendo patear exactamente adonde apuntamos, y con la potencia deseada... y a la vez, nos pasa la responsabilidad de patear como se debe para convertir. Los pases, centros, quites y cierres son mucho más realistas bajo el nuevo engine, que se conjuga con la IA para lograr que los contrarios marquen mucho mejor, y que cuando recuperan la pelota, la distribuyan con criterio, creando buenas jugadas de ataque. Y si seteamos el juego en "modo simulación", y la velocidad en "normal", los partidos de FIFA 2003 se asemejan mucho a uno real, y los resultados finales son lógicos. Excelente, EA.

El realismo de FIFA 2003 debe mucho al nuevo modelo físico de la pelota, que incide en forma directa en remates, pases y gambetas, y agrega imperfecciones humanas en el tratamiento de la misma, en lugar de la perfección robótica de versiones anteriores. Se destaca especialmente el espec-



EL NUEVO SISTEMA PARA PATEAR TIROS LIBRES, UNA MARAVILLA A PUNTO DE SER UTILIZADA POR UN ESPECIALISTA



En este apartado pueden apreciar lo que les decía respecto del cuidado conque la gente de EA se ha tomado la tarea de modelar a los jugadores con calidad casi fotorrealística. Las texturas de Edgar Davids, Roberto Carlos, y Ryan Giggs, impresionan. Pero naturalmente no sólo se han tomado este trabajo con ellos tres, sino con todos los jugadores considerados "superestrellas". Este trabajo especial, así como los excelentes tracks musicales, las camisetas locales y visitantes originales, las reproducciones de los estadios, los comentarios realizados por locutores de renombre mundial, y los impresionantes replays al estilo televisivo, forman parte del valor agregado que EA le imprime a sus juegos deportivos como sello de distinción. Una sana costumbre, que esperamos que otras compañías que producen juegos deportivos adopten.

tacular sistema creado para ejecutar tiros libres y córners. En un tiro libre, el jugador se para frente a la pelota, con el arco barrera de por medio. Mediante los cursores podemos elegir patear al arco, colocando la mira contra la red (ya sea que buscamos el remate medido por arriba de la barrera, o uno potente al palo del arquero), y pateando con el botón de remate, o ejecutar una jugada con pelota parada, colocando la mira a ras del piso y utilizando la tecla de pase o la de centro. Una vez elegida la jugada, la exactitud conque la ejecutamos depende de que presionemos el botón correspondiente en el momento exacto, empleando un sistema similar al de los juegos de golf, con un marcador que oscila en un semicírculo rojo con una pequeña franja verde que indica el lugar exacto donde presionar para efectuar exitosamente la jugada. Y no sólo eso: el sistema permite patear la pelota con efecto, mediante una mira en la pelota misma, con la cual indicamos al jugador el lugar preciso en que queremos que impacte el pie. Ideal para buscar la comba por afuera de la barrera, o sobre la misma, y con la pelota describiendo un arco que en su trayectoria final la aleja de las manos del arquero, rumbo al ángulo. Este sistema requiere práctica, pero una vez dominado premia al jugador con tiros libres magistrales, contra los que el arquero nada puede hacer. Sencillamente soberbio. Es una lástima que no se utilice también para los penales. La "toma de conciencia del resultado" existe: pude comprobar la presión que ejerce un equipo local cuando le vamos ganando 1-0 de visitante, y faltan 10 minutos para el final del partido, aunque la IA se la juega en ataque y suele morir de contragolpe.

Apartado técnico, defectos y conclusiones

Uno de los aspectos en los que la serie evoluciona constantemente es en los gráficos. Y en FIFA 2003, son fantásticos. El juego luce increíble en todas sus versiones, notándose una nitidez un tanto mayor en la versión de Xbox. Los jugadores están modelados con una enorme cantidad de polígonos y texturas casi fotorrealísticas, que los tornan plenamente reconocibles. Los estadios son reproducciones perfectas, y las hinchadas dejaron de "papelitos" para convertirse en personas perfectamente distinguibles, aunque en 2D. Los highlights de los goles y las jugadas de peligro son sensacionales, muy "a lo ESPN", con efectos especiales y juegos de cámaras, y mostrando cada jugada desde varios ángulos. El sonido impresiona: los cánticos de la hinchada, los rugidos de la multitud acompañando cada jugada de peligro, los gritos de júbilo que producen los goles, y obviamente, el excelente relato de John Motson, acompañado por Ally McCoist, contribuyen a crear el clima futbolero de FIFA 2003. Pero obviamente, el juego no es perfecto: casi todos los defectos clásicos de la saga han sido solucionados... excepto la eterna carencia de las ligas Sudamericanas, a excepción de la Brasileña. Pero a pesar de esta lamentable omisión cuyo motivo aún no comprendemos, FIFA 2003 es un juego sensacional. Con el nuevo engine, que redefine la saga en cuanto a realismo, el nuevo modelo físico de la pelota, el sistema de tiros libres, los impresionantes gráficos, sonido, replays, y la cantidad de opciones de siempre, FIFA 2003 es sin dudas la versión definitiva de la saga: el FIFA que todos los fans esperábamos. N

POR DIEGO "ERWIN" BOURNOT



LOS "JUGADORES-ESTRELLA" ESTÁN MODELADOS CON CALIDAD CASI FOTORREALÍSTICA

LA IA DE LOS ARQUEROS HA SIDO MEJORADA

PS2	9.0	CLASICO	JUGADORES: 1 - 8
GC	9.0	CLASICO	JUGADORES: 1 - 4
XBOX	9.2	CLASICO	JUGADORES: 1 - 4

LO MEJOR: REALISMO. GRAFICOS. TIROS LIBRES Y MAS...
LO PEOR: FALTAN LAS LIGAS SUDAMERICANAS
REJUGABILIDAD: TODA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
VARIABLE				

KINGDOM HEARTS

DISNEY INTERACTIVE / SQUARESOFT
GENERO: Aventura / RPG
SIMILAR A: Final Fantasy, Zelda

El anuncio de que Disney y Squaresoft pensaban unirse para lanzar un RPG nos tomó a todos por sorpresa. Inmediatamente, todos comenzamos a opinar, pensando en lo que podría resultar de una alianza entre estos dos gigantes. Ambas empresas tienen millones de seguidores en todo el mundo, pero estos dos grupos no comparten, necesariamente, los mismos gustos. Sin embargo, ambas empresas se las han arreglado para cumplir con un producto sin fisuras, un muy buen juego de rol que combina la jugabilidad de los títulos de Square con algo un poco más plataformero.



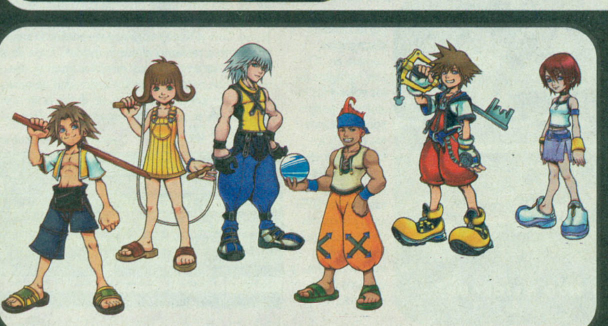
Bienvenidos a un mundo mágico

El protagonista de la historia es un muchacho llamado Sora. Tanto él como sus dos mejores amigos, Riku y Kairi, viven en unas islas paradisíacas conocida como "Destiny Islands". Kairi es una chica muy linda y simpática, y se ve que lo que Sora siente por ella es algo más que una amistad. Riku es un chico un poco más grande, y tiene la típica chapa de los personajes de Square, razón por la cual Sora lo admira. Pero los sentimientos de Riku por Kairi también son fuertes. Como pueden ver, hay varios elementos que, con el tiempo, pueden llevar a una ruptura entre ellos. Los acontecimientos se precipitan de manera inesperada. Una extraña tormenta arranca a Sora de su isla, y aparece misteriosamente en un pueblo llamado Traverse Town. Por otra parte, el pato Donald, hechicero de la corte real del Rey Mickey, descubre que el célebre monarca ha desaparecido. Donald y el capitán Goofy, líder de la guardia real, salen en una misión secreta para encontrar a su rey. Sora y los agentes reales forman una alianza para encontrar a Riku, Kairi y al Rey. Aparentemente, Mickey salió a resolver un misterio que involucra a unas extrañas criaturas llamadas "Heartless". Estos seres son extensiones de la oscuridad que habita en el corazón de las personas. Por supuesto que estas criaturas no están actuando solas, y son sólo una parte de un plan ideado por Maléfica y otros villanos del universo de Disney para dominarlo todo. Al parecer, los diversos mundos en los que habitan los personajes de Disney tienen una cerradura mágica que los conecta, a través de la cual se filtran los "Heartless". Sólo Sora puede cerrar mágicamente estas cerraduras, gracias a su arma especial, el Keyblade (una especie de Gunblade del FF VIII, pero con forma de llave).



HADES CONVERSA CON UN VIEJO CONOCIDO

En Traverse Town, unos viejos conocidos, Aerith Gainsborough, Leon (Squall Leonhart), Yuffie Kisaragi y Cid Highwind han formado un grupo de resistencia contra los Heartless. Con ayuda de estos ilustres personajes, abordaremos la nave de Donald para viajar entre los diferentes mundos que componen el Universo, y salvarlos sellando las correspondientes cerraduras. Las secuencias a bordo de la nave son uno de los puntos flojos del juego. Un mini arcade sin sentido, en el que tendremos que disparar a todas las naves que se nos



El trabajo de Square, a la hora de su fusión con Disney, no dejó nada librado al azar. La licencia es quizás una de las mejor explotadas de la historia, sobre todo pensando en la casi ilimitada fuente de personajes de los que dispone el tío congelado de Walt, tanto de su historia cinematográfica, como de lanzamientos en video, etc.
Pero también es impresionante ver cómo se "adaptaron" a ese universo las cosas genuinas de Square, como los personajes clásicos de todos sus juegos, así como la intriga que genera cada sección del juego.
Sin lugar a dudas, un trabajo de excepción, que merece el más sonoro de los aplausos.

crucen. Lo extraño es que en ningún momento estas naves representan una amenaza real para nosotros, lo cual hace que el asunto pierda la gracia muy rápido.
Kingdom Hearts no es un RPG en el más estricto sentido del término. De hecho, es más bien un juego de plataformas con ciertos elementos popularizados por Final Fantasy. Podemos mover libremente a Sora con el control analógico, y combatir a los Heartless en tiempo real. Dos personajes podrán acompañarnos en la lucha. Por lo general, estos personajes son Donald y Goofy, aunque podemos sacar a alguno de ellos del grupo e incorporar temporalmente a otros, como Tarzán, Aladino y otros más. A medida que vayamos ganando niveles, nuestros atributos mejorarán, y ganaremos más habilidades. Estas habilidades son por lo general movimientos especiales que aumentan nuestra efectividad en el combate. Nuestros personajes también tienen un número limitado de puntos de habilidad, que les permitirán activar sus habilidades. En caso de tener más habilidades que puntos, no podremos activar todas nuestras habilidades hasta que subamos de nivel, y tengamos puntos suficientes. Los combates son siempre en tiempo real. Al comenzar la lucha, una mira aparecerá sobre nuestro adversario, y podremos comenzar a golpearlo. En caso de que estemos rodeados, podemos fijar la mira en un enemigo con R1, para no perderlo de vista en la confusión. Con L2, podremos cambiar de enemigo. Dado que se utiliza un solo botón para atacar, el combate es en realidad bastante sencillo, al menos en teoría. El sistema es tan sencillo que hasta un niño puede manejarlo. Eso no quiere decir que el juego sea fácil. En ocasiones, los enemigos son tanto,s y tan fuertes, que tendremos que repetir una batalla varias veces hasta salir victoriosos. Con la cruz del pad, controlaremos una interface con la que podremos elegir nuestros ataques mágicos, o consumir algún item para recuperar puntos de magia o energía. Los jefes de pantalla merecen un capítulo aparte. No sólo nos enfrentaremos a poderosos Heartless mutados, sino también a famosos villanos como Jafar, Ursula, Clayton, el Capitán Garfio y otros más. Algunos de estos bosses son realmente difíciles, mientras que otros caen rápido si encontramos su punto débil. Aún así, el nivel de dificultad se vuelve un poco frustrante en las etapas finales.

Si bien visitaremos mundos distintos, pronto nos vamos a dar cuenta de que la mecánica es siempre la misma. Llegamos al nivel, estudiamos la situación, repartimos llaverazos para todas partes, resolvemos algún puzzle (si lo hay), peleamos contra el boss, cerramos la cerradura, y nos vamos hacia otro mundo, en el que tendremos que repetir estos pasos casi en el mismo orden. El esquema se repite en casi todos los mundos, pero afortunadamente, la ambientación y la gracia de los personajes le dan al juego el toque de variedad que le faltaba. Los aspectos gráfico y sonoro son impecables. El engine del juego retrata los personajes de Disney casi a la perfección. De vez en cuando, algún ángulo o vértice renegado nos recuerda que estamos jugando con la Play y no viendo alguna película de Disney. La animación de los personajes captura con éxito los gestos y ticks que los hicieron famosos. Todas las secuencias están muy bien logradas. Entre ellas se destacan las secuencias de invocación. Podemos usar nuestro poder mágico para invocar a Simba, Mushu, Dumbo, Campanita, Bambi o al Genio de la lámpara. Cada uno de ellos tiene un poder especial que nos será de gran ayuda. Los villanos también protagonizan escenas excelentes. Lamentablemente, no podemos pasar estas secuencias una vez que las vimos. De modo que si un monstruo tiene una secuencia de presentación larga y nos mata, estaremos obligados a ver toda la escena de nuevo antes de volver a enfrentarlo, lo cual se vuelve bastante tedioso con los jefes finales. En cuanto al sonido, los efectos son apropiados. La música es por momentos excepcional, pues combina material nuevo con los leit motifs de cada personaje de Disney. Los actores que dan voz a los personajes hacen un excelente trabajo. Entre ellos se destacan Haley Joel Osment como Sora, David Boreanaz (de las series "Buffy" y "Angel") y mi favorito personal, James Woods, quien vuelve a darle voz al malvado Hades. Kingdom Hearts es un título de primera línea. Si bien el juego tiene algunos puntos flojos, la magia de Disney y la marca de Squaresoft hacen que al final, la experiencia valga la pena. KH es un título que los fans de Disney y sobre todo, de Square, sabrán disfrutar.

LOS PERSONAJES DE DISNEY RECREADOS A LA PERFECCIÓN





PS2 » 8.8 » EXCELENTE » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, LAS VOCES, LOS PERSONAJES EN GENERAL.

LO PEOR: LA CÁMARA, MISIONES UN POCO REPETITIVAS, LA NAVE GUMMI..

REJUGABILIDAD: UN PAR DE VUELTAS

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

NEVERSOFT ENT. / ACTIVISION 02

GENERO: Deportes
SIMILAR A: Toda la serie Tony Hawk

Es increíble que la franquicia de Tony Hawk's Pro Skater haya llegado tan lejos en tan corto tiempo. Basta con recordar que desde el '99, en que Activision lanzó la serie, han transcurrido tan sólo tres años, y que ya vamos por la cuarta versión del juego, para sorprenderse. Es evidente que desde el principio la Tonymanía pegó fuerte en todas partes, ya que en este momento, la saga goza de una popularidad y un reconocimiento indiscutidos, que muy pocos títulos supieron ganarse en igual medida. Tal es el caso de la serie FIFA Soccer, por ejemplo.

El juego

De entrada, les comento que Tony Hawk 4 (TH4) incorpora un cambio importantísimo. Las tres entregas anteriores de la serie poseían un tiempo límite de dos minutos para cada intento de completar los variados objetivos de cada nivel. Esta característica, hoy en día la incorporan muchos otros títulos que se han valido de la idea original de la saga de Tony Hawk. Evidentemente, este lapso tan corto tan sólo alcanzaba para intentar completar un objetivo por vez. Además, hacía que permanentemente debiéramos navegar el menú y realizar "retries" luego de cada intento. Por si fuera poco, esta mecánica ocasionaba que algunos escenarios quedaran sin ser explorados a fondo, lo cual nos hacía pasar por alto varios bonus o lugares especiales, debido a la falta de tiempo. Pero afortunadamente, TH4 rompe el molde tradicional, suprimiendo el límite de tiempo para las "corridas", e incorporando una nueva forma de completar los niveles. En esta nueva edición del juego, los escenarios están poblados por distintos personajes, con los cuales habrá que dialogar para que nos encomienden misiones. Entre estos individuos (distinguibles por una enorme flecha giratoria sobre sus cabezas), se destacan algunos profesionales del skate, como Steve Caballero, Erik Koston, y hasta el mismísimo Tony. Luego de una breve charla en la que nos explicarán qué debemos hacer, se iniciará el conteo del tiempo del que disponemos para realizar el pedido. Muchos de estos objetivos hay que cumplirlos mediante combos. Por ejemplo, recoger todas las letras de la palabra COMBO, sin que las ruedas de nuestro skate toquen el piso hasta haberlas juntado todas. Otros objetivos de dificultad mayor se habilitan únicamente a medida que completamos los básicos. Al ir cumpliendo con las tareas encomendadas, adquiriremos nuevos trucos, desarrollaremos las habilidades de nuestro skater mediante los "stat points" ganados, e iremos mejorando nuestro skate. Como es sabido, el alto nivel de dificultad es moneda corriente en los juegos de Tony Hawk. En las entregas anteriores, el fallar en un salto o perder el equilibrio al efectuar movimientos complicados, nos ocasionaba pérdidas de tiempo, al no poder cancelar el intento, y tener que esperar a que el tiempo termine antes de poder reanudar el mismo. En TH4, si fallamos, podemos cancelar el intento instantáneamente mediante la opción "Retry Goal" del menú, y reiniciarlo en el acto. Al igual que en TH2, volveremos a contar con el dinero. Podremos obtener los preciados "verdes" completando objetivos, aunque también se hallan algunos en ciertos lugares de cada nivel, esperando ser recogidos. La suma de una buena cantidad de morlacos servirá para destrabar tablas, skaters, videos, niveles, e ítems varios para los personajes.





PASAN LOS AÑOS, LA JUGABILIDAD SIGUE VIGENTE...

SOLO TONY PUEDE HACERSE EL VIVO A MAS DE 7 METROS DE ALTURA

El apartado técnico

Visualmente, TH4 es sobresaliente. La calidad de las texturas, y la perfecta animación y modelado de los skaters le dan un realismo pocas veces visto en títulos de este estilo. En esta edición del juego, los escenarios son enormes, y cada uno de los detalles que poseen son excelentes. Los defectos no abundan, pero los hay: los modelos de los peatones dejan mucho que desear, y la animación del festejo cuando completamos un objetivo es repetitiva. Por otra parte, las animaciones utilizadas en los minijuegos son malas. Da risa ver como nuestro personaje juega tenis con su skate como si fuera un muñeco, efectuando velocísimos servicios al mejor estilo Sampras sin mover un centímetro su patineta. Y por favor, obviemos el Basket (¡Por Dios!). Pero afortunadamente, estas pequeñeces no desmerecen la calidad que tiene para ofrecernos TH4. La banda sonora está integrada por 30 tracks, interpretados por System of a Down, Delinquent Habits y AC/DC, entre otros. TH4 cuenta con soporte multiplayer. Esta opción permite de 4 a 8 jugadores a la vez, utilizando el network adapter de la correspondiente consola. En pocas palabras, TH4 es un clásico indiscutido. Si te matás a porrazos en la vida real, agarrá el pad y probá un poco de dolor virtual... N

POR: LEONARDO "CLOVHIS" VARGAS

PS2	9.3	GENIAL	JUGADORES: 1-8 NET
GC	9.4	GENIAL	JUGADORES: 1-2
XBOX	9.4	GENIAL	JUGADORES: 1-8 NET

LO MEJOR: GRÁFICOS, JUGABILIDAD, MUCHOS SKATERS DISPONIBLES, MODO MULTIPLAYER, ETC.
LO PEOR: LOS MINIJUEGOS. A VECES, LA DIFICULTAD.
REJUGABILIDAD: 100%

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

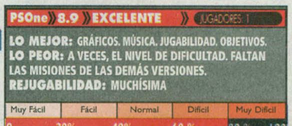
NEVERSOFT / ACTIVISION 02

GENERO: Skate
SIMILAR A: Toda la serie Tony Hawk's Pro Skater

Hace poco, Tony Hawk firmó un contrato con Activision hasta el año 2015, demostrando que no solo sabe andar en patineta. Y como no podía ser de otra manera, ahora la gente de Activision le exprime cuanto billete puede a la gallina de los huevos de oro. En vista de ello, era previsible que Tony Hawk Pro $kater 4 (TH4) también haga su aparición en PSOne. Pero en estas épocas en que muchas compañías degradan a la agonizante consola de Sony con juegos hechos literalmente para el curro, en este caso el producto que llega a nuestras manos es excelente. Podríamos pensar que la versión para PSOne de TH4 es más de lo mismo. Pero no es así. Si bien debido a limitaciones de hardware no incorpora todas las mejoras de las versiones para consolas mayores, como la jugabilidad basada en misiones, no deja de presentar novedades, todas ellas bien recibidas. Veamos...

TH4 presenta el mismo menú de opciones que las versiones anteriores, con un modo Career (Campaña), un shop donde adquirir otras patinetas y distintos accesorios, y la posibilidad de crear nuestro skater a medida. Pero apenas comenzamos a jugar el modo Career, notamos un cambio fundamental: el famoso límite de tiempo de dos minutos desapareció, permitiéndonos explorar los niveles a voluntad. Esto nos permite dedicarnos a recolectar bonus, stat points, y descubrir los lugares menos accesibles de cada escenario, cosas que antes no podíamos realizar por falta de tiempo. Pero ojo. El tiempo desapareció, pero los desafíos no: los objetivos ahora son mucho más complejos que antes, y muchísimo más numerosos: no menos de 25 o 30 por nivel, y muchos de ellos -los de nivel profesional- se habilitan al cumplir los básicos. Por ejemplo, si cumplimos el objetivo de lograr 15.000 puntos en dos minutos (nivel básico), se nos habilitará el de lograr 60.000 puntos en el mismo tiempo. Además, también recibimos stat points por cumplir objetivos, con lo cual es mucho más fácil mejorar a nuestro skater, cosa necesaria para poder cumplir con los objetivos más difíciles, que lo son mucho más que en TH3. Además, el juego incluye la opción de hacer automáticamente "retry" del último objetivo en caso de fallar o desearlo así. Técnicamente, TH4 aprovecha al máximo las posibilidades de la PSOne. Los gráficos son excelentes, y los skaters están muy bien animados. Los escenarios son mucho más grandes que en los anteriores Tony Hawk, lo que va de la mano con la falta de límite de tiempo para explorarlos. La música es del mismo tono que siempre, con la adición de un excelente tema de AC/DC. En definitiva: una gran entrega de la saga, y uno de los mejores títulos que podés ver hoy en día en esta consola. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT



BMX XXX

Z-AXIS / ACCLAIM

GENERO: Bicicletas BMX bizarro
SIMILAR A: Mat Hoffman's Pro BMX

A las empresas que se dedican a desarrollar fichines de deportes extremos, parece que se les pegó la fiebre por la última película de Star Wars, ya que, lejos de innovar, todos y cada uno de los juegos que salen al mercado parecen formar parte de lo que sería El Ataque de los Clones, donde todos buscan asemejarse al Tony Hawk Pro Skater.

Pero bueno, eso no sería tan malo si la copia está bien realizada, y con estilo. Lástima que no es lo que ha sucedido precisamente con BMX XXX, y menos si tenemos que hablar de estilo.

El punto fuerte de venta de BMX XXX, era su transgresión. Supuestamente, el juego contendría buenas dosis de erotismo y sensualidad, al permitirnos seleccionar a stripers como bikers. Además, seríamos recompensados con videos de bailarinas eróticas al realizar pruebas especiales. Si bien todo esto está presente en el juego, la sensualidad que puede llegar a transmitir todo esto, es semejante a ver a Lita de Lazzari en tanga, bailando pegada a un caño.

A todo esto tenemos que sumarle lo bizarras que pueden llegar a ser las misiones, que en un principio pueden llegar a arrancar una sonrisa, pero que luego de tanto mal gusto, sin lugar a dudas terminan resultando desagradables. Eso, sin contar que tendremos que soportar constantemente los insultos de la gente, que sin razón alguna, no pararán de gritarnos cuanto F...cka puedan emitir sus poligonales labios. En cuanto al desarrollo del juego, se podría resumir que BMX XXX es una fiel copia de Matt Hoffman´s Pro BMX, juego del que en definitiva se tomo como base para realizar esta basura. Tendremos que realizar misiones o trucos que el juego solicita en cada nivel, para así ser habilitados a jugar el próximo escenario. A esto le sumamos que podremos mejorar las habilidades de nuestro/a biker, mediante la obtención de diferentes partes de bicicleta que se encuentran esparcidas por cada nivel. La única diferencia sustancial que se encuentra en BMX XXX, es que la duración de cada ronda estará dada por lo que nuestro cuerpo pueda soportar, ya que contaremos con una barra de energía que se irá degastando con cada golpe que suframos.

Si lo que buscan es un una mala copia de Tony Hawk Pro Skater, o mejor de Matt Hoffman´s Pro BMX y no se perdieron un capítulo de la serie del Baby Etchecopar, entonces, BMX XXX seguramente es el juego para ustedes. N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL


¿COMO PUEDE SER QUE NO SE LE ESCAPE NADA?

PS2	5.7	CENSURADO	JUGADORES 1-2
GC	5.9	BERRETA	JUGADORES 1-2
XBOX	5.9	VULGAR	JUGADORES 1-2

LO MEJOR: LAS VERSIONES DE XBOX Y GC INCLUYEN ALGUNAS LOLAS.
LO PEOR: LA VULGARIDAD EN TODO MOMENTO
REJUGABILIDAD: ESTO SI TIENE, Y MUCHO.

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80 % 100%

DANCING STAGE: PARTY EDITION

KONAMI

GENERO: Musical
SIMILAR A: Cualquier otro DDR

Una vez más nos encontramos frente a otro título de la popular saga Dance Dance Revolution, que cada día arrastra a más personas al mundo de los fichines de baile. Esta nueva entrega, llamada Dancing Stage por tratarse de la versión europea, sigue siendo tan fabulosa como los anteriores títulos pero no aporta ninguna novedad a la serie. Lo que sí nos sorprendió de este juego es que nos trae temas muy conocidos, que están interpretados nada menos que por los artistas originales, aunque sólo uno por cantante. Entre ellos encontramos a Kylie Minogue, The Cardigans, Blood Hound Gang, y Sclub 7. En lo que va del resto, si jugaron la ultima versión americana (Dance Dance Revolution Konamix) no encontrarán más que algunos temitas nuevos que se podrán contar con los dedos de la mano. Tendremos más de 40 temas a elegir en total, de entre los cuales habrá unos cuantos ocultos, y como siempre cada uno nos presentará tres opciones de dificultad: basic, trick y maniac. En cuanto a la interface y opciones de juego, es completamente idéntico a DDRK: podremos jugar solos, con un compañero, utilizar dos colchonetas juntas, o hacernos los capos con la modalidad de seis flechas, sin olvidar el infaltable modo Workout para quienes necesiten bajar esos kilitos de más. Como podrán ver, el juego no nos ofrece nada que no hayamos visto antes, pero tengan en cuenta que a comparación de los anteriores títulos europeos, esta versión es totalmente innovadora, por lo que se merece la misma atención que los demás. Así que si sos fana de los fichines de baile, y en especial si te gusta la serie, no podés perderte este fabuloso título, siempre y cuando no tengas el DDRK. De lo contrario, tendrías que pensártelo dos veces antes de invertir dinero por el simple hecho de bailar un par de temitas nuevos. N



ALEJANDRO NIGRO

PSOne	9.1	CLÁSICO	JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: QUE TENGA TEMAS CANTADOS POR SUS ARTISTAS ORIGINALES.
LO PEOR: ES IDENTICO AL DDRK, A EXCEPCIÓN DE ALGUNOS TEMAS
REJUGABILIDAD: A MAS NO PODER

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

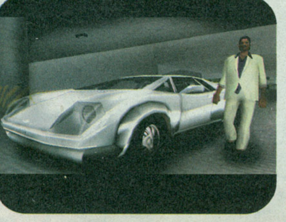
ROCKSTAR GAMES / TAKE TWO

GENERO: Aventura/Arcade
SIMILAR A: Grand Theft Auto III



A TOMMY NO LE GUSTA PERDER NINGUNA CARRERA

Qué rápido que se fue el año. Parece que fue ayer que nos sentamos por primera vez a ver el Grand Theft Auto III, y ya tenemos en nuestras manos otro juego de Rockstar. Sin duda, Vice City fue uno de los juegos de los que más se habló a lo largo del año. GTA III batió todos los récords de venta, y fue aclamado tanto por la crítica especializada como por los gamers de todo el mundo. Vice City no es Grand Theft Auto IV, pero es una excelente adición a la saga. Un juego que ofrece la misma diversión, e incorpora nuevos elementos para mejorar aún más la jugabilidad.



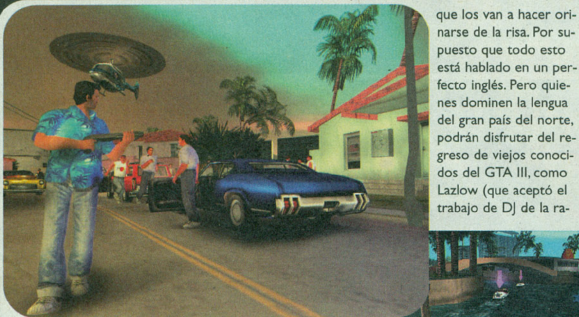
La historia

Una de las primeras cosas que separan a Vice City de su predecesor es su énfasis en la historia. Grand Theft Auto III nos presentaba a un grupo de personajes que no parecían muy conectados entre sí. El juego era simplemente una sucesión de misiones, las cuales realizábamos sin saber qué resultado tendrían, o qué lograríamos. En esta nueva versión, la historia tiene mayor importancia. El juego no se desarrolla en el presente, sino en el año 1986. Nuestro personaje se llama Tommy Vercetti. Tommy ha sido durante varios años un malviviente al servicio de la familia Forelli. Uno de los negocios de los Forelli salió mal, y Tommy cayó en cana. Como todo buen secuaz mafioso, Tommy recibió una condena de 15 años y la cumplió calladito, rechazando la oportunidad de delatar a sus jefes por una conmutación de pena que le hubiese permitido salir antes de prisión. Nadie esperaba que Tommy tuviese tanto aguante. Pero el muchacho se la bancó sin chistar, lo cual pone a su jefe, Sonny Forelli, en una posición muy incómoda, ya que tendrá que reconocer el sacrifico de Tommy y premiarlo por su lealtad. Es por eso que lo envía a Vice City a encargarse de unos nuevos "emprendimientos". El emprendimiento más exitoso en Vice City se llama cocaína. Pero las cosas no salen bien. Tommy es emboscado al tratar de cerrar su primer trato. Si bien logra escapar, nuestro "héroe" queda en la peor posición posible: sin plata, sin merca y con muchas explicaciones que dar.

Tommy, la leyenda

Otra de los detalles que marcan la diferencia es nuestro personaje. A diferencia del James Dean mudito del GTA III, Tommy Vercetti puede hablar. Y cuando lo hace, la voz que escuchamos es la del actor Ray Liotta (Goodfellas, Copland). Al escuchar hablar a nuestro personaje, podremos aprender más acerca de sus sentimientos y motivaciones. De hecho, en algunas escenas, podemos escucharlo pensar. Además, en varias de las misiones, podremos utilizar disfraces para cumplir con nuestros objetivos, o ponernos un trajecito onda Sonny Crockett para codearnos con gente importante. La referencia a Crockett no es casual. Es muy claro que Vercetti tiene como modelo a Tony Montana, protagonista de "Scarface", y varios de los detalles del juego fueron sacados directamente de la famosa serie televisiva "Miami Vice", estrenada aquí como "División Miami". Uno de los aspectos





más sobresalientes del juego es la forma en que captura el espíritu de los 80. La ropa, los diseños de los autos, la música de la radio, todo nos retrotrae a la década de Reagan, la guerra fría, Live Aid, y los sintetizadores.

Autos, armas y la yuta

¿Que sería de este juego sin una buena colección de vehículos para robar?. Tenemos Corvettes, Lamborghinis, Ferraris, viejos Oldsmobile, y muchos modelos más. Además, podemos manejar varias motos y motonetas. Cada uno de los vehículos tiene sus propias características. Las motonetas son más fáciles de controlar, pero las Harley alcanzan velocidades muy superiores, y son ideales para despistar a la policía. Además, podremos recorrer la ciudad en hidroavión y en helicóptero. Estos vehículos aéreos también serán de gran ayuda a la hora de recorrer la ciudad buscando los 100 paquetes escondidos. Además, la inmensa mayoría de los vehículos están equipados con una radio. Podemos sintonizar nueve estaciones, cada una con un formato diferente. Podremos escuchar lo mejor de la música latina, heavy metal, top 40, new wave, soul, lentos y rap, además de un talk show y una radio de debates con invitados que los van a hacer orinarse de la risa. Por supuesto que todo esto está hablado en un perfecto inglés. Pero quienes dominen la lengua del gran país del norte, podrán disfrutar del regreso de viejos conocidos del GTA III, como Lazlow (que aceptó el trabajo de DJ de la radio Heavy con el más absoluto desgano), Toni, y el degenerado de Fernando Martinez. Las armas también han cambiado. Ahora están divididas en categorías. Si bien hay varios ejemplares de cada tipo de arma, al encontrar un arma mejor, perderemos la anterior. Eso significa que solo podemos tener un tipo de pistola o ametralladora a la vez. El sistema de disparo también cambió. Ahora, Tommy apuntará directamente al enemigo más cercano. Si bien esto simplifica un poco el combate, a veces, las cosas no salen tan bien a causa del tiempo que Tommy tarda en dejar de disparar a un policía para apuntarle a otro. Lo más recomendable es correr y agacharnos detrás de algún objeto para disparar con cierta seguridad, aunque esto no siempre es posible. La policía ha aprendido nuevos trucos desde la última vez. Ahora, reaccionan con dureza si nos ven con un arma en la mano, intentan pincharnos los neumàticos a tiros, o con barricadas para impedir nuestro escape. Y si nos arrinconan, los oficiales de SWAT descienden con soga desde los helicópteros. Un espectáculo vistoso, que nos llevará a la comisaría más cercana.



COMO SIEMPRE, HABRÁ MÚLTILES VEHÍCULOS A NUESTRA DISPOSICIÓN



Asuntos pendientes

Vice City es realmente superior a su predecesor, pero está lejos de ser perfecto. Si bien Rockstar se ha esforzado en mejorar el juego, todavía tiene fallas, varias producto de la tecnología, y otras, resultado de decisiones cuestionables en lo referente a diseño. Rockstar prometió varias mejoras al engine gráfico que nos dejarían sin aliento. Y al ver el juego en acción, no lo podíamos creer. Era IGUAL AL ANTERIOR. Sí, la arquitectura había cambiado totalmente, y las texturas eran diferentes, pero la tan publicitada mejora gráfica no estaba. De hecho, el engine muestra el mismo problema que el anterior, esa estela que autos y personajes dejan cuando van muy rápido. No es un problema muy molesto, pero en ocasiones, se nota bastante. Los postes se siguen cayendo con facilidad. A veces, un toque leve de nuestro auto es suficiente para tirar un semáforo. Parece que el jefe de gobierno de Vice City no se ocupa de las obras publicas. Otro problema tiene que ver con Tommy y su amor por la mugre. Debe ser un individuo muy sucio, ya que caer al agua le ocasiona una muerte instantánea. Realmente, pensé que Rockstar le iba a enseñar a nadar un poco para zafar de estas situaciones, pero por lo visto, es mucho pedir.

A pesar de las fallas, Vice City expande el juego anterior, y es una compra obligada, ya sea que tengan GTA III o no. El factor de rejugabilidad sigue siendo altísimo, y el juego sigue dosificando la violencia con grandes dosis de humor. No quiero ni pensar lo que se le puede ocurrir a Rockstar para GTA IV. N

POR SEBASTIAN RIVEROS

PS2 » 9.2 » ES UN VICIO JUGADORES: 1

LO MEJOR: LA JUGABILIDAD, LA ONDA 80'S, LAS MEJORAS.
LO PEOR: ENGINE GRÁFICO CASI SIN CAMBIOS, ALGUNAS MISIONES FRUSTRANTES.
REJUGABILIDAD: EL REY...

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80 % 100%

TIMESPLITTERS 2

FREE RADICAL DESIGN/ EIDOS INTERACTIVE
GENERO: FPS
SIMILAR A: Goldeneye

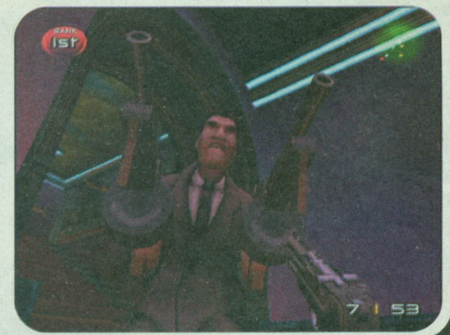
El año 2000 se acababa. Los fanáticos más acérrimos de Sony acampaban en las puertas de las jugueterías, esperando por su PS2, recién salidita del horno. Pero, al llegar al mostrador, los felices compradores de la nueva Play se encontraban con un grave problema. Los juegos de lanzamiento no calentaban a nadie. Sólo Madden 2001 parecía ser la excepción a esa regla. Entre los juegos del lanzamiento, había un juego llamado Timesplitters, creado por Free Radical. Si bien el juego contaba con gráficos muy buenos, el engine necesitaba algunas mejoras, y el modo single player era casi inexistente. Ahora que TimeSplitters 2 ya está en la calle, al fin vemos lo que la gente de Free Radical realmente puede hacer con el tiempo y los recursos necesarios.

Traé el cuerpo que tenés, llevátelo en pedacitos...

Muchos consideran que Goldeneye ha sido el mejor FPS lanzado para consolas. Déjenme decirles que eso acaba de cambiar. El rey de los FPS ha muerto, y se ha coronado a su sucesor.

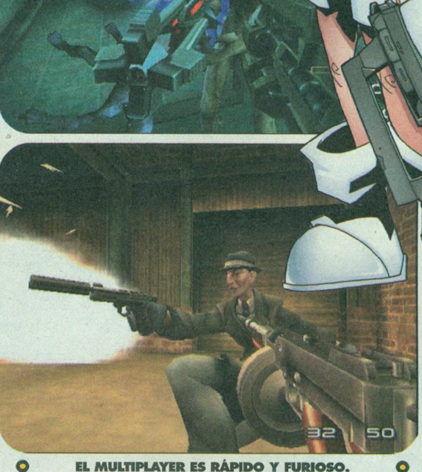
Con gran maestría, los creadores de Goldeneye, ex empleados de RARE, han creado un FPS impresionante, con muy pocas fallas, y que ha logrado destronar a James Bond. El juego está disponible para PS2, XBOX y Gamecube, y las diferencias entre las tres versiones son mínimas. La prioridad de Free Radical fue crear un engine estable, sin perdidas de velocidad. Y eso se nota. Ninguna de las versiones se ralentiza en ningún momento. Por momentos, las partidas Multiplayer me recuerdan a los primeros y furiosos días de Doom y Quake en la PC, mientras que el remozado modo Single Player ofrece misiones que debemos abordar con cuidado, sacando algunos elementos de juegos como Deus Ex o Metal Gear Solid. La excusa para esta maravillosa masacre, la dan los TimeSplitters. Estos seres le declaran la guerra a la humanidad, y se proponen destruirla alterando varios sucesos de nuestro pasado, utilizando una máquina del tiempo, alimentada por unos extraños cristales. Al ser atacados por dos intrépidos marines, los TimeSplitters se llevan los cristales a diferentes épocas de la historia. La historia no llega a desarrollarse mucho más, pero el tema de los viajes por el tiempo le pone bastante variedad al asunto. Viajaremos a Siberia, a Chicago en la época de la "Ley Seca", a un Tokio futurista estilo "Matrix", al salvaje Oeste, y a otros tiempos y lugares. En cada uno de estos niveles, encontraremos arquitectura, armas, y enemigos diferentes. Al igual que en la primera versión, los personajes han sido diseñados a partir de caricaturas. Puede que esta presentación incomode a algunos, pero es más que seguro que lo olviden una vez que comiencen una partida, y la carne, decorada con plomo caliente, comience a volar por los aires.

Las partidas en Single Player comienzan, por lo general, con dos o tres objetivos bien definidos, entre los cuales está el de recuperar el dichoso cristal verde que hay en ese nivel. Pero, a medida que avancemos, nos daremos cuenta de que las cosas no son tan fáciles y encontraremos nuevos objetivos para cumplir. Es aquí donde encontramos uno de las muy pocas cosas molestas que tiene TS2: no podemos salvar nuestro progreso durante las misiones en Single Player. Solamente contamos con un checkpoint por nivel, y si apagamos la consola, perderemos ese checkpoint también, y tendremos que comenzar la misión desde el principio. Las misiones no son muy





PANAM, TAMBIÉN EN TIME SPLITTERS 2



EL MULTIPLAYER ES RÁPIDO Y FURIOSO.

largas, pero varias de ellas si son difíciles. En algunas de ellas, hay francotiradores muy bien posicionados, que nos forzarán a recomenzar la misión una y otra vez (y otra y otra más...) hasta que podamos descubrir donde se esconden, y agujerearlos como se merecen. Pero aún con esta falla, el modo Single Player es superjugable, con enemigos bastante vivos, objetivos variados, y algunas sorpresitas.

De a muchos, es mejor

A pesar de las mejoras del juego en solitario, el plato fuerte de TS2 es el modo multiplayer. Acá si que TS2 no tiene comparación, y supera fácilmente a la competencia. La cantidad de opciones es realmente impresionante. Elegiremos entre tres modos. El primero de ellos es el modo arcade, una colección de partidas contra bots. Estas partidas pueden ser de Deathmatch o pueden tener uno de los muchos mutadores con los que cuenta el juego. Estos mutadores imponen una condición en particular a la partida. Por ejemplo, "Leech" es un modo en el cual podemos absorber la energía de nuestros oponentes al dañarlos. En el modo "Regeneration", todos los participantes van recuperando energía lentamente, y en el modo "Shrink", nuestro puntaje tiene incidencia sobre el tamaño de nuestro personaje. Hay varios modos más, que agregan mucho a la experiencia, y serían la envidia de un jugador de Unreal Tournament. Este modo también cuenta con una versión que podemos personalizar, para crear nuestras propias partidas y un modo para jugar en red (aunque, no por Internet, lamentablemente). El segundo modo, llamado Challenge, contiene varios desafíos que pondrán a prueba nuestra habilidad. En "Glass Smash", tenemos que romper todos los vidrios de un nivel, mientras que en "Behead the zombies" nos darán una escopeta y nos dejarán solos frente a una horda de muertos vivientes que nos harán papilla, a menos que podamos decapitarlos antes de que nos toquen. Y en "Too hot to handle", unos simpáticos macacos se abalanzarán sobre nosotros para darnos un caluroso abrazo. Claro que, antes de abrazarnos, los monitos se prenden fuego a lo Bonzo, de modo que habrá que correr y disparar para librarnos de tanto cariño. Por ultimo, contamos con el editor de niveles, que nos permitirá crear la Arena de combate definitiva, y guardarla en la Memory Card, para cambiársela a algún amigo. Muchos son los juegos que ofrecen editores de este tipo. Pocos son los que ofrecen la practicidad, elegancia y facilidad de uso que tiene este.

Atrapados fuera de la red

Desafortunadamente, TimeSplitters no se conecta a Internet. Esto hubiese sido el detalle que faltaba para crear un juego perfecto. Por lo visto, Free Radical estuvo trabajando hasta ultimo momento para que tengamos nuestra desenfrenada fiesta a los tiros por Internet. Pero esa fiesta quedará para otra ocasión. Lo que sí es posible, es conectar varias PS2 por medio del cable iLink para formar una LAN, como lo haríamos con una PC. Aquellos que no cuenten con el cable, deberán conformarse con el sistema de pantalla dividida que, dicho sea de paso, funciona realmente muy bien, sin ningún tipo de problemas.

Se vienen las fiestas y con ellas, un aluvión de juegos. Es muy difícil elegir bien en esta época del año, pero si lo que querés es diversión, TimeSplitters 2 no te va a decepcionar. Tanto su jugabilidad como su rejugabilidad son espectaculares, y deberían ser factores de peso en estos tiempos de pocos pesos. Si querés un juego que te dure, y que se pueda jugar de a varios, no podés dejar pasar esta joyita. N

POR: SEBASTIÁN RIVEROS

PS2	9.5	ADRENALINICO	JUGADORES: 1-4
GC	9.5	ADRENALINICO	JUGADORES: 1-4
XBOX	9.5	ADRENALINICO	JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: GRÁFICOS, JUGABILIDAD, ENORME CANTIDAD DE OPCIONES
LO PEOR: IMPOSIBLE SALVAR EN MODO SINGLE PLAYER, NO SE CONECTA A INTERNET
REJUGABILIDAD: AÑOS Y AÑOS.

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO

GOTHIC GAMES / TAKE TWO INTERACTIVE
GENERO: Acción
SIMILAR A: Algún Army Men

Spec Ops: Airborne Commando es un juego de acción basado en las acciones de los grupos comando de las Fuerzas Especiales estadounidenses. La misión principal de estos soldados de élite -que nosotros deberemos cumplir- consiste en neutralizar las operaciones terroristas en distintas partes del mundo. Y a decir verdad, la temática de Spec Ops no es mala, pero lamentablemente, el juego sílo es.
La cámara isométrica que en todo momento enfoca la acción nos muestra a nuestro commando ataviado con su uniforme verde camuflado, al cual podemos hacer caminar, correr, esconderse, o disparar, siempre en la medida que nuestra paciencia lo permita, ya que, el control es desastroso, y realmente da ganas de revolear el pad por la ventana más cercana (por favor, si lo hacen no digan que nosotros les dimos la idea). Apuntar, y sobre todo, diferenciar a los terroristas del entorno, son las tareas más ingratas del juego, ya que muy a menudo los confundimos con algún arbusto de similar forma, debido a la falta de definición y sobre todo de detalle que los escenarios poseen. Y esto, sin hablar de las patéticas voces de los mercenarios colombianos, gritando en castellano "¿Quién anda ahí?" Sencillamente, el sonido es horrendo. En el transcurso de las misiones, podremos utilizar distintos tipos de armas, como granadas, cuchillos, y ametralladoras, los cuales se podrán elegir al principio de cada una, si es que uno logra pasar la primerda de ellas sin arrancar el CD de la PSOne y partirlo en pedazos. A veces, en algunas misiones, habrá que infiltrarse en distintas construcciones, lo cual hará que lloremos de lástima al ver los interiores de las casas y fábricas, que parecen haber sido dibujados con Microsoft Paint por un niño de cinco años. Y nosotros sabemos que gráficamente, la consola de Sony puede dar mucho más que esto. Resumiendo, Spec Ops es un juego que sin dudas no aprovecha ni un 1% de las bondades que la PSOne tiene para ofrecernos, y si te lo quieren regalar para Navidad, andá pensando que vas a hacer para zafar. N

POR: LEONARDO "PIXELOSO" VARGAS



SI VEN ESTA CAJA, HUYAN COMO SI LA VIDA LES FUERA EN ELLO...

PSOne » 3.1 » UN DESASTRE » JUGADORES: 1
LO MEJOR: ABSOLUTAMENTE NADA
LO PEOR: PERDER EL TIEMPO INTENTANDO JUGAR A ESTA COSA
REJUGABILIDAD: DIRECTAMENTE, NI JUEGUES

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0 — 20%	40%	60 %	80 %	100

WRC ARCADE

UNIQUE DESIGN SOFTWARE / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE
GENERO: Arcade de Rally
SIMILAR A: Otros juegos de Rally



Para aquellos fanáticos (y no tanto) de la velocidad y los tiempos récord, ha llegado a la inmortal PSX un fichín de Rally con muchos detalles interesantes, que sin dudas, harán sorprender al aficionado más detallista. WRC Arcade, como indica su nombre, pretende ser un arcade de Rally. Entre las distintas opciones, podemos elegir comenzar directamente por la competición más importante, llamada "Super Special", la cual, al ir avanzando en las distintas etapas, nos destrabará nuevas pistas, pero a un nivel de dificultad mayor. De arranque, les comento que, gracias a que WRC Arcade posee las licencias oficiales correspondientes, se pueden pilotear los siete mejores fierros disponibles en el Rally actual, todos ellos con sus respectivas características y publicidades, entre los cuales están el clásico Ford Focus; el moderno Hyundai Accent; el potente Mitsubishi Lancer Evolution, y el competitivo Subaru Impreza, entre otros.
Australia, Kenia, Chipre o España, son algunos de los escenarios que iremos recorriendo en este campeonato mundial. Cada país está perfectamente recreado, con su clima y terreno característicos, que inciden directamente sobre el rendimiento de nuestro coche. En lo que se nota que el juego es un arcade y no un simulador, es en que si bien la respuesta del auto al manejo es bastante realista, nuestro coche no sufre jamás daño alguno. Podemos acelerar a tope e intentar doblar una curva a más de 160 Km/h, estrellándonos contra la dura pared de una gigantesca montaña y salir totalmente ilesos, como si nada hubiera ocurrido. Este detalle representa una cierta ventaja en algunos circuitos, ya que no hay razón por la que frenar. Gráficamente el juegos es excelente: los circuitos, así como los efectos visuales al pasar el auto por terreno mojado, nevado o polvoriento tienen una calidad admirable, lo cual evidencia las bondades que aún posee la PSX. Si estás pensando en un muy buen arcade de Rally, o sos un fanático incondicional de las cuatro ruedas, sugiero que le eches un vistazo a WRC Arcade. N

POR: LEONARDO "MC RAE" VARGAS

PSOne » 7.9 » MUY BUENO » JUGADORES: 1-2
LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, LOS EFECTOS, LOS COCHES
LO PEOR: LOS AUTOS NO SE DAÑAN
REJUGABILIDAD: JUGANDOLO DE A DOS, SI

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0 — 20%	40%	60 %	80 %	100

NBA LIVE 2003

EA CANADA / ELECTRONIC ARTS

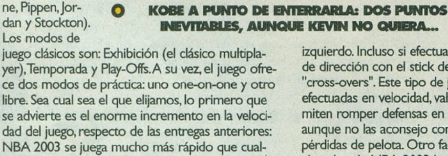
GENERO: Basket
SIMILAR A: Toda la serie NBA Live

Como todos los años por esta época, EA nos ofrece las nueva versiones de su línea de juegos deportivos EA Sports. Y en esta ocasión, nos toca revisar NBA Live 2003 (NBA 2003). La nueva versión de este clásico del basket de la NBA presenta a Jason Kidd como figura estelar, y tracks musicales de Busta Rhymes y Snoop Dogg, entre otros. Pero la mayor novedad de NBA 2003, no está en el juego en sí, sino en que el durante muchos años rey indiscutido del basket para consolas, por primera vez experimenta una fortísima competencia, la cual le proporciona NBA 2K3, de Sega Europe. Veamos cómo responde al reto.



ALLEN IVERSON BUSCA LA BANDEJA SOBRE KEVIN GARNETT

Uno de los puntos sobresalientes en NBA 2003 es el retorno del modo Franquicia. El mismo consiste en convertirse en el manager del equipo, y realizar todas las funciones propias del puesto, como comprar, vender o canjear jugadores, contratando agentes libres, y reclutando jugadores de los drafts, en base a un sistema de "puntos", y lograr que nuestro equipo realice la mejor temporada posible. Además, una maravillosa posibilidad que ofrece este modo es la de reclutar "jugadores leyenda" en lugar de agentes libres. Imagínense poder jugar con unos L.A.Lakers con una alineación inicial compuesta por Kobe Bryant, Shaquille O' Neal, Magic Johnson, Michael Jordan y Wilt Chamberlain. Un robo a mano armada, claro, pero, que se disfruta ¡Y cómo!. Y ni qué hablar de la posibilidad de competir contra los All Star Teams de cada década, comenzando desde los '50 hasta los '90 (O'Neal, Malone, Pippen, Jordan y Stockton). Los modos de juego clásicos son: Exhibición (el clásico multiplayer), Temporada y Play-Offs. A su vez, el juego ofrece dos modos de práctica: uno one-on-one y otro libre. Sea cual sea el que elijamos, lo primero que se advierte es el enorme incremento en la velocidad del juego, respecto de las entregas anteriores: NBA 2003 se juega mucho más rápido que cualquier otro juego de basket moderno. La idea detrás de este cambio es la de ofrecer un desarrollo del juego muy fluido y con un gran ritmo, que genera partidos con abundancia de slam-dunks (volcadas), fast breaks (contrataques), pases de pelota velocísimos, bloqueos y robos espectaculares, y, scores finales superiores a 100 puntos. Incluso el posteo ha sido elevado en su velocidad. Este sistema funciona muy bien, alejando a NBA 2003 de la simulación por completo, y convirtiéndolo en un arcade, a diferencia de NBA 2K3, mucho más lento y realista. Una espectacular novedad, pensada para el modo multiplayer, es el nuevo sistema de control de la pelota, que permite dribblear utilizando el stick derecho para elegir la dirección, mientras controlamos el movimiento del jugador con el stick izquierdo. Incluso si efectuamos cambios rápidos de dirección con el stick derecho efectuaremos "cross-overs". Este tipo de jugadas, sobre todo efectuadas en velocidad, valiéndose del Turbo, permiten romper defensas en el modo multiplayer, aunque no las aconsejo contra la IA, pues genera pérdidas de pelota. Otro factor en el que se nota el vuelco de NBA 2003 hacia el modo arcade, es el porcentaje de éxito en los tiros de tres puntos: altísimo. Por ejemplo, Derek Fisher (L.A.Lakers), tiene una media de 75%, una locura. Si queremos un nivel de realismo mayor, el nivel de dificultad variable lo provee: en modos Rookie y Starter es fácil jugar, pero el modo All-Star es mucho más competitivo, y encontraremos mucho más difícil penetrar en "la pintura", o embocar triples. El modo Superstar es prácticamente imposible: la IA emboca todo lo que tira, y en defensa es una muralla. Técnicamente hablando, NBA 2003 es impresionante, en todas las versiones para las consolas mayores. Los gráficos son sencillamente espectaculares. La mayoría de los jugadores, así como los entrenadores, están modelados a la perfección (sobre todo los de los mejores equipos), y son muy pocos los que lucen un tanto "genéricos". A su vez, todos los estadios, así como el público, lucen muy bien. La animación es maravillosa: las volcadas, "jumpers" (tiros con salto), bloqueos, pases, en definitiva, cada movimiento, está realizado de forma enteramente realista, y observar los replays es un espectáculo. Cada vez que realizamos -o sufrimos- una jugada digna de repetirse, el juego nos muestra replays desde distintas cámaras, al "estilo ESPN": una buena costumbre en los juegos de EA Sports. El sonido no se queda atrás en realismo, y la música es excelente.



KOBE A PUNTO DE ENTERRARLA: DOS PUNTOS INEVITABLES, AUNQUE KEVIN NO QUIERA...

En definitiva: NBA 2003 ofrece un tipo de acción totalmente orientada al arcade, y cumple con su cometido a la perfección. Si lo que buscás es realismo, y poder pensar cada jugada, te recomiendo NBA 2K3. Pero si lo tuyo es el juego rápido y vistoso, el ritmo frenético y la adrenalina –sobre todo en el excelente modo multiplayer-, entonces NBA Live 2003 es tu juego. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT



Los gráficos son impresionantes. EA siempre sorprende...

PS2	8.6	EXCELENTE	JUGADORES: 1-8 MULT.
XBOX	8.5	EXCELENTE	JUGADORES: 1-4
GC	8.5	EXCELENTE	JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: ACCIÓN FRENÉTICA, GRÁFICOS, ANIMACIÓN, REPLAYS, MULTIPLAYER
LO PEOR: EL MULTIPLAYER ONLINE: LAG, LAG Y MÁS LAG...
REJUGABILIDAD: POR TONELADAS

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

MIDWAY
GENERO: Kombate
SIMILAR A: Soul Calibur

Suelo tener buen olfato: hasta hace poco tiempo, todos pronosticaban lo malo que sería Rocky, sobre todo dados los pésimos antecedentes de Rage. Pero yo le tuve fe, y resultó ser un clásico con todas las letras. Y mi segunda predicción del mes también da en el blanco: tal y como lo anunciara en la preview que preparara el mes pasado, Mortal Kombat: Deadly Alliance (MKDA) es la respuesta de Midway a todos aquellos que consideraban muerta a la saga Mortal Kombat. MKDA es un excelente juego, que lo tiene todo para convertirse en un favorito de los seguidores del género. ¿Cómo? ¿Que si no exageraré un poco? No, para nada. Sigan leyendo... MKDA no sólo fue creado como un intento -completamente exitoso- por revivir la serie, sino con la idea de reinventar el género de los arcades de lucha. Tal y como los dos primeros juegos de la serie lo hicieran a mediados de los '90, MKDA pretende convertirse en el espejo en el que los demás juegos del género han de reflejarse. Para ello, cuenta con más de un punto a favor.

El juego

MKDA posee tres modos de juego. En el modo Konquest, nos dedicaremos a realizar misiones con cada uno de los personajes, a razón de entre 8 y 10 por cada uno de ellos, hasta totalizar 218, tras las cuales no sólo habremos aprendido a utilizar adecuadamente las habilidades de cada personaje, sino que como premio extra, habilitaremos dos personajes adicionales: Mokap y Blaze. Estas misiones consisten principalmente en realizar todos los golpes y movimientos especiales que posee cada uno, comenzando obviamente por los más fáciles, para acabar con los combos más difíciles de realizar, a excepción -claro está- de la Fatality, que no nos es revelada (aunque obviamente nosotros hicimos bien los deberes, y podés encontrarlas en la sección de Trucos de este mismo número). Este modo sirve además como forma principal de ganar monedas. Estas monedas, las cuales son de varios colores diferentes, conforman el sistema de "Kombat Kurrency", mediante el cual podemos adquirir todo tipo de extras en un lugar conocido como "The Krypt". Esta cripta es en realidad un cementerio poblado por 676 "Koffins". Cada uno de estos sarcófagos, identificados con combinaciones de dos letras, desde AA hasta ZZ, poseen un precio indicado en la tapa para su apertura, y un bonus secreto en su interior. Entre estos 676 bonus secretos se encuentran obviamente todos los personajes y escenarios adicionales que posee el juego, así como arte conceptual, la historia de los personajes, vestuarios alternativos, videos, y –para darle el estilo "casino"- algunos cofres vacíos. Este modo de juego, junto –obviamente- con el modo multiplayer, son la base de la enorme rejugabilidad de MKDA.

En el modo Arcade, nos enfrentaremos sucesivamente a cada uno de los luchadores del juego, hasta combatir finalmente a los jefes finales: Moloch (un terrorífico monstruo que reemplaza a Goro y a Motaro), Quan-Chi, y finalmente, Shang Tsung. Es el modo de juego más corto, aunque posee distintos finales en forma de cutscenes, los que deberemos adquirir en la Krypt para poder disfrutarlos. El modo Versus es el alma del juego: es sencillamente espectacular, adrenalina pura. Cada kombate se disfruta o se sufre al máximo, y las fatalities, se disfrutan a más no poder: concretamente, son el insulto añadido al daño. Cada uno de los personajes tiene sus fortalezas y debilidades, y no se puede decir que ninguno sea excesivamente poderoso, o comparativamente débil.

SHANGTSUNG QUAN CHI
TANG SOO DO

KUNG LAO SONYA
MANTIS KENPO

KUNG LAO VS. SONIA, MOSTRANDO LOS TRAJES ALTERNATIVOS

UNA DE LAS MUCHAS PELEAS INICIADAS EN LA EDITORIAL...

ERWIN VS FAREH

Personajes, sistema de Kombate y Fatalities

En MKDA contamos con una gran variedad de personajes: obviamente, se incluyen muchos de los favoritos de la serie, como Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Sonya, Scorpion, Jax, Kung Lao, Kitana, Kano, Quan-Chi, Reptile, y otros más, todos ellos enteramente renovados, y con una variedad de movimientos característicos y fatalities completamente nuevos, e incluso un traje alternativo (que deberemos pagar, claro). Además, hacen su debut Mavado, una especie de guerrero oscuro que viste una capa y cadenas al estilo Spawn, Frost, una Sub-Zero femenina, Nitara, una vampiro, Blind Kenshi, un samurai ciego, Bo Rai Cho, un gordo repulsivo especializado en el estilo "Drunken Fist", y varios más.

El clásico sistema de combate de la serie Mortal Kombat, con dos botones





para golpes de puño, dos para patadas y uno para bloquear, ha sido dejado de lado en favor de uno muy novedoso: en MKDA, controlamos la lucha mediante cinco botones genéricos. Ninguno de ellos corresponde a un tipo de ataque en particular, de tal forma que, dependiendo del estilo de cada luchador, las combinaciones de botones que efectuamos resultan en combinaciones de ataque completamente diferentes para cada personaje. A esto se agrega la posibilidad de efectuar el "side-step" que ofrece el engine 3D.

Otra gran novedad que el juego incorpora en este aspecto, consiste en que cada luchador posee tres estilos de lucha enteramente diferentes, los cuales pueden ser intercambiados en medio del combate mediante un botón. Dos de estos estilos de lucha son a mano limpia, y el tercero es el combate con armas. Por ejemplo, Scorpion utiliza el Hapkido, el Pi Gua, y una espada ninja, además de su ataque "marca registrada", el dardo. Cada estilo es un complemento de los anteriores, y posee combos bastante imaginativos. Incluso existen combos con cambios de estilo, en los que el botón de cambio de estilo obra como primer golpe dentro del estilo al que acabamos de cambiar, y existen algunas combinaciones –dificilísimas- que incorporan golpes de los tres estilos, sumando en algunos caso más del 30% del daño, una locura.

SCORPION ES LA MASA....

Las fatalities son un tema aparte: siempre han sido la piedra angular de todos los Mortal Kombat, y se nota el esfuerzo creativo empleado para proporcionar un set completamente nuevo. Algunas de ellas son muy imaginativas, como la de Kenshi o la de Scorpion, pero otras, como la de Kano, son un tanto flojas.

Aspectos técnicos y conclusiones

En el aspecto técnico, MKDA es fantástico. Gráficamente, no tiene nada que envidiarle a otros exponentes del género, como Tekken 4 o Virtua Fighter 4, y se encuentra más que preparado para la competencia que se avecina con Soul Calibur 2. El movimiento de los personajes es espectacular, y el juego corre sin problemas a 60 FPS, con animaciones infinitamente mejores que las que pudimos ver en videos con anterioridad a la salida del juego. Es evidente que la tecnología empleada para animar a los personajes debe mucho a Soul Calibur, pero el resultado no deja insatisfecho a nadie.

Uno de los detalles característicos de los juegos de Mortal Kombat siempre ha sido la sangre, que en MKDA es simplemente impresionante: fluye de modo bastante realista, y de forma paulatina, a medida que los luchadores van sufriendo daño, salvo el caso de algún combo devastador o un ataque con armas, que es cuando se ven los típicos chorros que lo cubren todo de rojo. Además, para nuestra alegría, la misma no desaparece, sino que se va acumulando en el suelo, logrando que tras un par de rounds, el mismo parezca el de un matadero. Además, otros efectos especiales como la ropa desgarrada, el sudor, y el modelo de daño progresivo, suman al realismo del combate. Las tres versiones para las consolas de última generación lucen bastante parecidas, con pocas diferencias apreciables, siendo la versión para Xbox la que posee mejores gráficos, aunque el Dual Shock 2 le saca ventaja en este tipo de juegos al pad de la consola de Microsoft. En lo que al sonido respecta, MKDA posee unos efectos y banda sonora de calidad impecable, al igual que toda la serie, destacándose el tema "Immortal", de la conocida banda de rock Adema. En definitiva, MKDA es un excelente arcade de lucha, el juego que la serie necesitaba para renacer, y convertirse –al menos temporalmente, hasta la salida de Soul Calibur 2- en el ejemplo a seguir dentro del género. N

POR DIEGO "SCORPION" BOURNOT

PS2	8.6	EXCELENTE	JUGADORES: 1-2
GC	8.6	EXCELENTE	JUGADORES: 1-2
XBOX	8.8	EXCELENTE	JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: KITANA!. ESTILOS DE LUCHA. FATALITIES. COMBOS. EL "SHOPPING". LA VARIEDAD DE PERSONAJES.
LO PEOR: LOS PERSONAJES OCULTOS SON MUY CAROS. ALGUNOS PERSONAJES SON ALGO MÁS PODEROSOS QUE OTROS. EL D-PAD DE XBOX COMPLICA UN POCO .
REJUGABILIDAD: MUCHISIMA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Dificil	Muy Dificil

0 20% 40% 60 % 80 % 100%

Los extras de Mortal Kombat

Aquí les contamos algunas de las cosas que de seguro querrán saber sobre Mortal Kombat: Deadly Alliance. El DVD no sólo contiene el juego: en realidad es un compendio de la saga Mortal Kombat, y contiene el video del tema oficial del juego: Immortal, de la conocida banda de rock Adema. También posee una interesante secuencia de video de más de 20 minutos de duración, que muestra el making del juego, así como la historia de la serie. Pero eso no es nada: nos estuvimos matando para ganar monedas con el modo Konquest, y descubrimos que la cripta esconde muchísimas cosas, además de los personajes extra, de los que te mostramos aquí los códigos de los ataúdes para poder comprarlos. Entre todos estos bonus, encontramos espectaculares arenas extra, vestuarios alternativos para todos los personajes, la historia de cada uno de ellos, arte conceptual, sketches, y varios videos. Entre ellos, les recomiendo que vean uno que no se pueden perder: Cooking with Scorpion, en el que el carismático ninja nos enseña las bondades del arte culinario y de la pastelería. De seguro se matarán de risa...

Acá tenés las Fatalities de la versión PS2. Antes de efectuarlas, presioná L1 para cambiar del modo lucha a modo Fatality, y luego efectuá la combinación adecuada para cada personaje. En la versión de Xbox, usá la misma tabla y sustituí: Círculo por B, Triángulo por Y, Cuadrado por X, y X por A. En la de Gamecube, cambiá Círculo por 4, Triángulo por 2, Cuadrado por 1, y X por 3. 1,2,3 y 4 son los 4 botones de ataque.

Bo Rai Cho: Atrás, Atrás, Atrás, Abajo, Círculo
Johnny Cage: Atrás, Adelante, Adelante, Abajo, Triángulo
Kano: Adelante, Arriba, Arriba, Abajo, Cuadrado
Kenshi: Adelante, Atrás, Adelante, Abajo, X
Kung Lao: Abajo, Arriba, Atrás, X
Li Mei: Adelante, Adelante, Abajo, Adelante, Círculo
Mavado: Atras, Atras, Arriba, Arriba, Cuadrado
Quan Chi: Atras, Atras, Adelante, Atras, X
Scorpion: Atras, Atras, Abajo, Atras + Círculo
Shang Tsung: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Triángulo
Sonya: Atras, Adelante, Adelante, Abajo, Triángulo
Sub Zero: Atras, Adelante, Adelante, Abajo, X
Cyrax: PressAdelante, Adelante, Arriba, Triángulo
Drahmin: Atras, Adelante, Adelante, Abajo, X
Frost: Adelante, Atras, Arriba, Abajo, Cuadrado
Hsu Hao: Adelante, Atras, Abajo, Abajo, Triángulo
Jax: Abajo, Adelante, Adelante, Abajo, Triángulo
Kitana: Abajo, Arriba, Adelante, Adelante, Triángulo
Nitara: Arriba, Arriba, Adelante, Cuadrado
Raiden: Atras, Adelante, Adelante, Adelante, X
Reptile: Arriba, Arriba, Arriba, Adelante, X

Y estos son los códigos de los ataúdes que contienen personajes extra, y la cantidad de Koins que vale cada uno:

Blaze: PN - 684 Onyx Koins (para habilitar este ataúd, hay que ganar el modo Konquest del juego. Una vez adquirido, para utilizarlo, elegir a Raiden y presionar Abajo y Start
Cyrax: CN - 3003 Platinum Koins
Drahmin: UR - 6500 Sapphire Koins
Frost: IV - 208 Ruby Koins
Hsu Hao: MW - 3317 Jade Koins
Jax Briggs: SA - 3780 Ruby Koins
Kitana: KI - 2931 Sapphire Koins
Mokap: YP - 511 Gold Koins (para habilitar este ataúd, hay que ganar el modo Konquest del juego. Una vez adquirido, para utilizarlo, elegir a Cyrax y presionar Abajo y Start
Nitara: TI - 4022 Gold Koins
Raiden: XG - 3116 Jade Koins
Reptile: LL - 3822 Gold Koins









Uno de los videos más bizarros del DVD: aunque parezca mentira, sí, es Scorpion, "cocinando", y enseñándonos pastelería. Prefiero que me haga la Fatality, antes que tener que comerme eso...





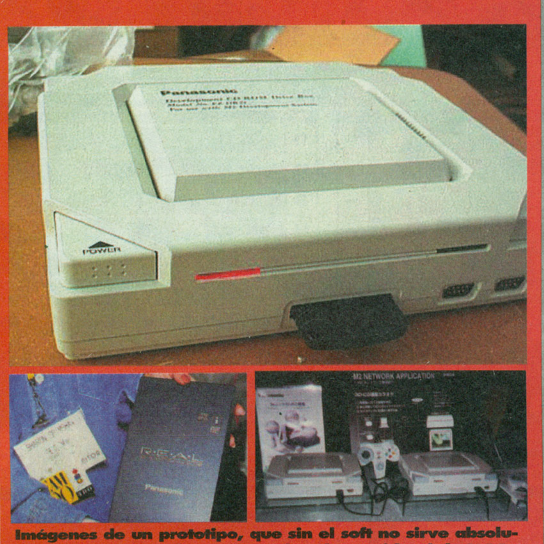




1-Moloch's Lair, una de las arenas comprables en la Krypt
2-El "vestuario" alternativo de Scorpion
3-Un primer plano de Frost, la Sub-Zero femenina
4-Los vestuarios alternativos de Kung Lao y Sonia







Imágenes de un prototipo, que sin el soft no sirve absolutamente para nada... Noten el pad parecido al de N64

Las calles de Hong Kong son peligrosas: en ellas abundan las consolas raras. Estas no son fáciles de conseguir, sobre todo los modelos que nunca fueron lanzados... esos oscuros prototipos que las compañías guardan en lo más profundo de los galpones de sus propias Areas 51.
Me encuentro en una calle céntrica de esta ciudad, esperando a mi contacto, quien me trae una de las consolas que tal vez hubiera revolucionado el mundo de los videojuegos tal y como lo conocemos. Mientras espero, diviso a lo lejos tres hombres vestidos de traje, muy corpulentos, y en su camino, a mi contacto. Mi mente trabaja a mil por hora ¿Serán agentes abocados a la tarea de que ese secreto no llegue muy lejos? Mi paranoia es justificada, al ver cómo los tres hombres le interceptan el camino a mi pobre contacto. Maldición, debo hacer algo...

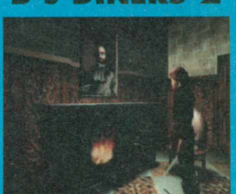
Les contaré un poco más acerca de esta consola. Para empezar, en el año 1993, un acuerdo entre siete compañías, entre las que se encontraban Matsushita, AT&T, Time Warner, MCA y Electronic Arts, fundaron la 3DO Company. Esta compañía desarrolló un nuevo concepto en entretenimiento (así lo anunciaban ellos): a esta consola multimedia no la desarrollarían ellos directamente, sino que el objetivo era otorgar licencias para que otras empresas la fabricaran, como Panasonic o Goldstar. Esto ocasionó en un principio que el precio de la 3DO fuera aterrador: nada menos que 800 dólares... demasiado para una consola que fue lanzada con un solo juego. Eso, y muchos otros factores (como uno llamado Playstation), lograron que la consola terminara hundida. Pero existe una persona llamada Trip Hawkins, que por un momento nos devolvió la ilusión...
Corriendo por esas calles angostas y llenas de puestos que ofrecen desde pescado hasta una limpieza de orejas, persigo a mi objetivo. Veo a los hombres de traje, que entran caminando a un callejón acompañados del contacto. Allí están, lo están golpeando ¿Alguna deuda con la mafia, tal vez? Pero lo más importante, el paquete que cargaba, está tirado a un costado. Me acerco sigilosamente, y logro arrebatarles el paquete, aunque demasiado tarde como para que no me vean. Sólo queda correr. Gracias a Dios, por las calles angostas y llenas de puestos, los perdí enseguida. Y aquí estoy, con una Panasonic M2 en mis manos.

Hace mucho tiempo...

Trip Hawkins es lo que se llama un gurú de los videojuegos. Este hombre fundó la famosa Electronic Arts, y tiene un largo historial en la industria de los fichines. Por eso en aquella época, se lo podía ver en toda exposición anunciando las maravillas del nuevo add-on de la consola 3DO, el M2. Y no era una pavada, el M2 tenía más potencial que dos N64 juntas, y estamos hablando del año 1995. La salida de esta consola revolucionaría la industria. Este aparato contaba con un chip realizado por Apple, que lograba que la máquina mostrara un millón de polígonos, al lado de la PSX que sólo podía mostrar alrededor de 300.000. Las empresas estaban trabajando a dos manos, y llegaron a desarrollar varios juegos para la consola, cuya salida era inminente. Pero 3DO cometió el error de vender los derechos a Matsushita, para que hundiera a Sony (no sé si fue un error, ya que se los vendieron en cien millones de dólares) y ésta, sin interesarse en el mercado hogareño, propuso la consola para reemplazar las que utilizaba Sega en los Arcades como el Ridge Racer, ya que era superior a éstas. Qué oscuros motivos llevaron a esta decisión, nunca lo sabremos. Esto es algo así como imaginarse que hubieran cancelado la Xbox dos meses antes de su lanzamiento, y que hubiera un par de prototipos dando vueltas por ahí. Si no fuera así, tal vez hoy estaríamos jugando al M3, y las consolas estarían mucho más avanzadas de lo que lo están. Goldstar y Panasonic llegaron a mostrar las consolas terminadas, en versión autónoma y versión de add-on al 3DO. Actualmente, el hardware del M2 llegó a utilizarse en algunos reproductores de DVD. N

POR: FACUNDO "GRACIAS POR EL CARTRIDGE" MOUNES

D's DINERS 2







Un juego que fuera creado para M2, y que tenía unos gráficos impresionantes

Rankings

Lo mejorcito del mes

LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - NOVIEMBRE 2002

ESTE MES			EL MES PASADO
1	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	ALL	--
2	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	2
3	METROID PRIME	GC	--
4	HARRY POTTER AND THE C.O.S.	ALL	--
5	NBA LIVE 2003	ALL	--
6	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	XB	--
7	FIFA SOCCER 2003	XB	12
8	RESIDENT EVIL: ZERO	GC	--
9	MECH ASSAULT	XB	--
10	LEGO: ISLAND XTREME STUNTS	PS2	--
11	ROCKY	XB	1
12	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	PS2	--
13	MARIO PARTY 4	GC	--
14	KINGDOM HEARTS	PS2	1
15	WINNING ELEVEN 6: FINAL EVOLUTION	PS2	--
16	ANIMAL CROSSING	GC	--
17	THE NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	PS2	--
18	KNIGHT RIDER	PS2	--
19	STAR WARS: JEDI OUTCAST	PS2	--
20	THE GETAWAY	PS2	--

LOS 10 MÁS VENDIDOS EN ARGENTINA

ESTE MES			EL MES PASADO
1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	1
2	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	ALL	--
3	METROID PRIME	GC	--
4	HARRY POTTER AND THE C.O.S.	ALL	--
5	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	M	5
6	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	M	--
7	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT II	M	7
8	KINGDOM HEARTS	PS2	3
9	MARIO PARTY 4	GC	9
10	MECH ASSAULT	XB	--

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	PS2	3
2	SOUL CALIBUR 2	PS2	2
3	DEVIL MAY CRY 2	PS2	--
4	STARCRAFT: GHOST	M	--
5	THE SIMS	PS2	--
6	FULL THROTTLE 2	PS2	6
7	THE LEGEND OF ZELDA	GC	7
8	MIDTOWN MADNESS 3	XB	--
9	HALO II	XB	9
10	FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE	M	--

¡En el próximo número!

El próximo mes, comenzamos un año nuevo, que esperemos que en cuanto a lanzamientos, sea tan bueno como el que se está terminando...

Y desde ya, te vamos mencionando algunos de los espectaculares títulos que tenemos en carpeta para nuestro número de Enero, que te aseguramos, no tendrá nada que envidiarle a este que tenés en tus manos: el impresionante Metroid Prime, Tom Clancy's Splinter Cell, que pretende redefinir el concepto de acción stealth, Mech Assault, Star Wars: Jedi Outcast, Dragonball Z: Budokai, The Getaway, un juego que pretende competir con GTA III y GTA: Vice City en su propio terreno, Tom Clancy-s Ghost Recon, un juego que se las trae: Big Mutha Truckers, y mucho, mucho más, en la edicion número 43 de Next Level...